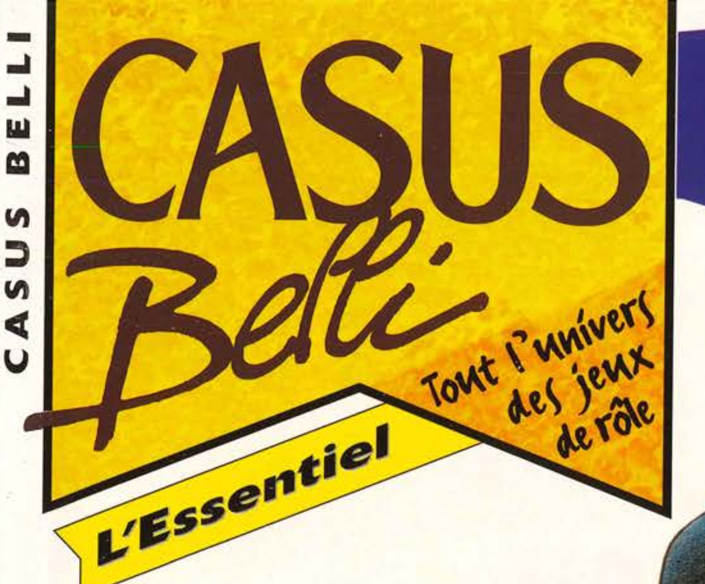
CASUS BELLI




# Rôliste, quelle est ta tribu?

page 10

## Casus new look :

*plus de jeu*

*plus de rôle*

*meilleur TACO*



n° 118 • février-mars 99




250 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 40 F

**Delta Green à la française ; 2 nouveaux persos pour la boîte d'AD&D ; Les jeux de figurines de SF ; Année de l'Orc : les vainqueurs.**









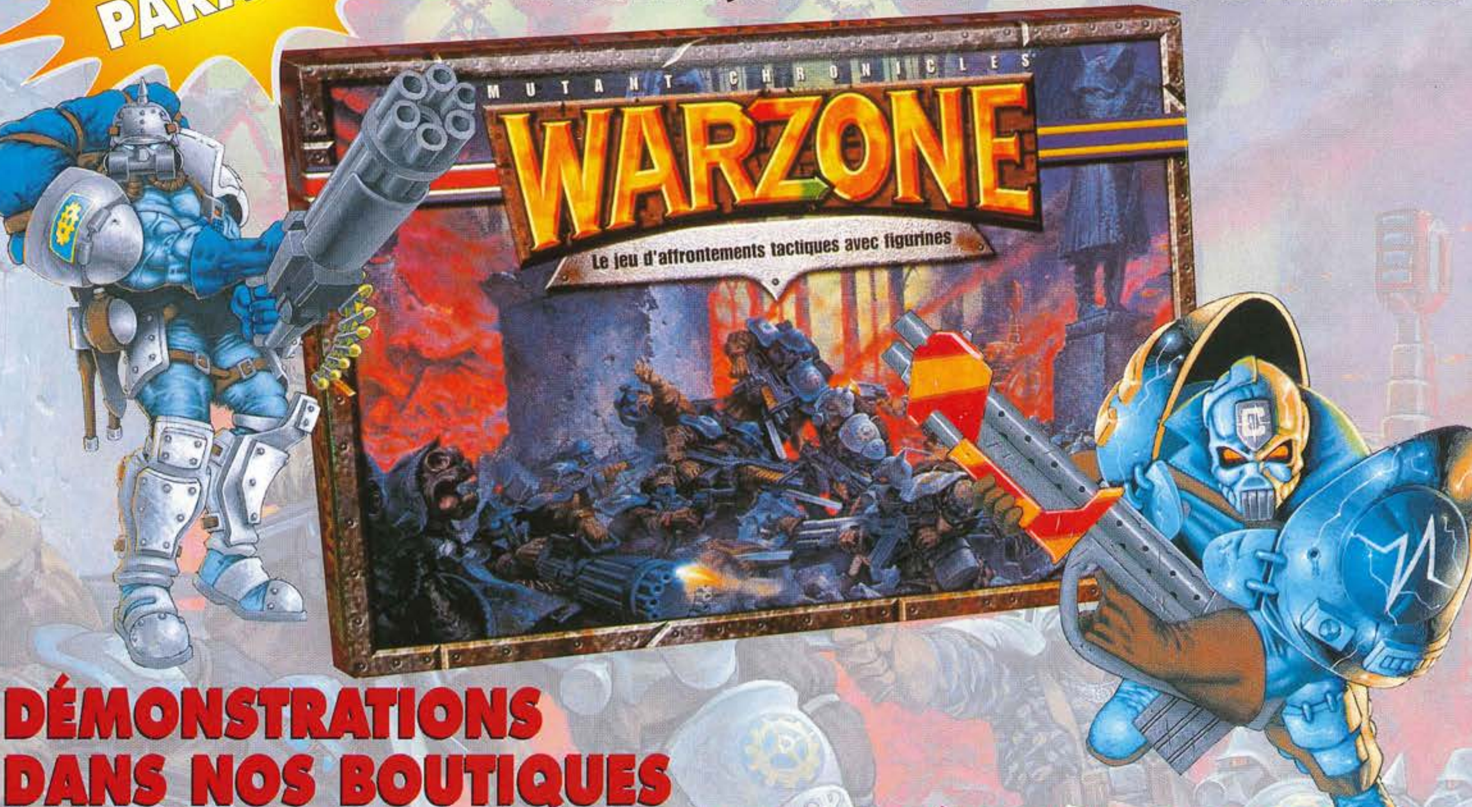

MUTANT CHRONICLES

# WARZONE

## 2ÈME ÉDITION

VIENT DE PARAÎTRE

## LE JEU D'AFFRONTEMENTS TACTIQUES AVEC FIGURINES




## DÉMONSTRATIONS DANS NOS BOUTIQUES LES SAMEDI 6, 13, 20 ET 27 FÉVRIER 1999



Visitez notre site web : http://www.descartes-editeur.com

**LYON** 13 rue des Remparts d'Ainay - 69002 Lyon - Tél. 04 78 37 75 94 - Métro Ampère/Victor Hugo

**PARIS 5e**
52 rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne

**PARIS 15e**
39 bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

**PARIS 17e**
6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram




**BORDEAUX** 162 rue Sainte Catherine - 33000 Bordeaux - Tél. 05 56 44 26 03



Philippe est un rôliste Branché,




et André un Hardos.

Et toi, quelle est ta tribu ?

(p. 10)

# Édito 118

1999 : en voilà une année qui se veut pleine de neuf ! Qu'est-ce qui serait neuf en fait ? Rêvons un peu : qu'il sorte moins de jeux et plus de suivi pour ceux qui existent ? Hum, ça, ce serait vraiment trop bien ! Alors juste, par exemple, que tous les joueurs momifiés sur leurs fiches de perso, plongés qu'ils sont depuis des éons dans une campagne interdite aux non-initiés, s'aperçoivent qu'il y a des gens autour d'eux, qui aimeraient bien savoir à quoi ils jouent, et leur parlent ? Certes, c'est osé, mais c'est déjà plus dans le domaine du possible. Mieux encore, que toutes les chapelles du « meilleur jeu du monde surtout que les autres sont nuls » recommencent à jouer ensemble, tout en continuant à s'engueuler (sinon c'est triste). Là je feins de prophétiser, mais en fait, ça a l'air d'être en train de se faire tout seul. Dans cet esprit, *Casus* inaugure une nouvelle présentation de « l'actu des jeux » page 70. Mode d'emploi : les différents types de jeux se côtoient, comme à nos débuts. Simplement, les « mini critiques » se baladent dans les pages d'actu, et le long fleuve des brèves coule au milieu, présentant d'abord les jeux de rôle en français (noms des éditeurs en orange) puis en estranger (éditeurs en bleu), suivis des cartes à collectionner (en vert) et enfin des autres jeux de notre nébuleuse (en rouge) : cartes pas à collectionner, jeux de plateau, jeux vidéos ou réseau (juste ceux qui sortent du lot). Bon c'est un peu borde... chaotique sur ce numéro mais c'est une question de rodage. Vos avis sont les bienvenus (pourquoi pas en marge de notre sondage, tiens...).

Mes year-vœux à tous.

Didier Guiserix



Les petits gris à la française se mangent-ils avec de la sauce à l'ail ! En tout cas, moi j'ai pris de la dynamite ! Félicie... aussi ! (p. 18)

# Critiques & actualités



## CHANGEONS CASUS ENSEMBLE !

Votre avis nous intéresse ! Si vous voulez participer à la vie de votre magazine, et influencer ces futurs changements, allez vite remplir notre sondage en page 15.

# Scénarios & aides de jeu



1998 L'Année de l'Orc

**Durant toute l'année 1998, de courageux orcs sont partis en quête de leur savoir ancestral, pour retrouver le mythique Orzizhéna. Découvrez en page 68 les réponses, les lots et les heureux gagnants.**

## Et encore...



## CETTE ANNÉE !

- 25 ans pour TSR
- 10 ans pour Hurlements
- 2 ans pour les 2b3.

En vérité je vous le dis, l'apocalypse est proche !

**La couverture est de Bernard Bittler.**

Casus Belli sur minitel c'est : 3615 Casus (1,29 F/mn)
Casus Belli sur internet c'est : www.excelsior.fr/cb/

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 17.*
*Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).*
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 67.*



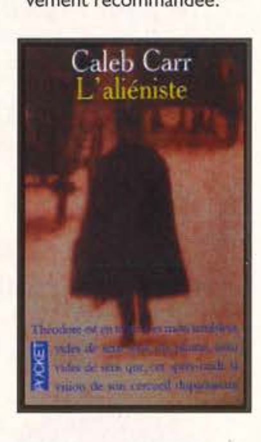

## MICROTECH

Microsoft s'est payé FASA. Plus exactement FASA Interactive, la filiale de FASA qui assurait le développement des gammes en jeux vidéos. *BattleTech* est très populaire aux États-Unis et les deux jeux micros qui en ont été tirés, *MechWarrior* et *MechCommander*, ont très bien marché. Microsoft possède désormais l'exclusivité des droits de développement de l'univers BattleTech sur support électronique. Jordan Weisman, dont vous avez pu lire le « Trois questions à… » dans le *Casus* précédent, quitte FASA pour rejoindre Microsoft. Alors, simple péripétie dans l'univers impitoyâââble des jeux vidéos ou nouvel exemple de la montée en puissance des puces face au bon vieux papier de tonton donjon ?

## BACK

### NEW YORK BY GASLIGHT

New York, 1896. En cette fin de XIXe siècle, personne ne s'émeut des atrocités commises sur des adolescents pauvres par un meurtrier en série. Personne sauf Laszlo Kreizler, un « aliéniste » (aujourd'hui on dirait un psychiatre), John Moore, son ami journaliste, et le futur président des États-Unis Théodore Roosevelt. Aidés de deux inspecteurs de police férus de techniques nouvelles (empreintes digitales…) et d'une secrétaire intrépide, ce petit groupe se lance dans une enquête qui le conduit dans les bas-fonds sordides de la Grosse Pomme ainsi que dans les tréfonds morbides de l'âme humaine… **L'aliéniste** de Caleb Carr(Pocket) est un roman passionnant tant du point de vue de sa précision historique que de son suspense. Et le plaisir est encore renforcé pour des rôlistes car les enquêteurs fonctionnent véritablement comme un groupe de *L'appel de Cthulhu*. Une lecture vivement recommandée.




## Hisse et ho, le zoo !

On le sait, les mouvements de mode sont cycliques et il semble bien que l'année à venir soit celle des vaisseaux de haute mer, des barils de rhum et de la flibuste. Après **7th Sea** chez AEG, dont on vous a parlé la dernière fois (un jeu sur les pirates mais aussi sur les convulsions d'une Terre alternative au parfum Renaissance), voici qu'Atlas Games s'apprête à sortir aussi à la même période, en avril, un jeu de rôle sur le même thème : **Furry Pirates**.

Surprise, son ambiance fait furieusement penser à l'excellentissime BD *De cape et de crocs*, puisqu'on peut y jouer toutes sortes d'animaux, renards, loups, lapins, mais aussi écureuils, lions, castors, etc., et qu'on y retrouve le même délicieux mélange d'aventures échevelées, d'humour et de romantisme. Le background de *Furry Pirates* s'annonce fouillé, avec la description de l'Europe, de l'Afrique, des Caraïbes, etc., une magie secrète et toutes les règles nécessaires pour arraisonner les riches navires marchands.



## Guillaume Tell l'astucieux

Il était une fois des rôlistes suisses fans de Jack Vance. Forts de leur passion, ils réussirent à convaincre le grand homme de leur céder les droits pour adapter en jeu de rôle son admirable trilogie *Lyonesse*. Aussitôt signé, aussitôt fait et l'équipe de Casus a pu tester en avant-première, lors du Monde du Jeu à Pantin, un jeu déjà bien avancé et fort prometteur. **Jack Vance's Lyonesse, aventures dans les îles anciennes**, devrait paraître fin septembre et être suivi en novembre de l'écran et en décembre d'un premier supplément mêlant la description de deux royaumes au début d'une campagne. Men in Cheese prévoit aussi un jeu de cartes pas à collectionner baptisé *Les Feux de Santa Cruz*, une satyre des séries TV à l'eau de rose.

## Le jeu des erreurs de jeunesse

Comme beaucoup de gens passant à la rédac, vous avez peut-être vous aussi tiqué sur la couv du jeu *Ji-Herp* (p. 27), songeant « j'ai déjà vu ce dessin quelque part... ce serait pas la couv de la BD *Le troisième testament* de Dorison et Alice ? ». En fait, il s'agit plutôt d'une sorte de jeu des différences... On sent bien que le dessinateur de *Ji-Herp* a vu la BD, et qu'il a tout fait pour l'oublier... sans y parvenir (la main qui jette la croix correspond au background du jeu, mais symbolise bien cet effort infructueux). Il est peu probable que le dessinateur Alice (alias Alexandre Durieux) cherche des poux à une jeune boîte qui se monte, mais... Moralité, si vous avez une idée pour illustrer votre jeu, décrivez-la, oralement ou par écrit, mais ne montrez jamais, jamais, le dessin d'un autre à un dessinateur !



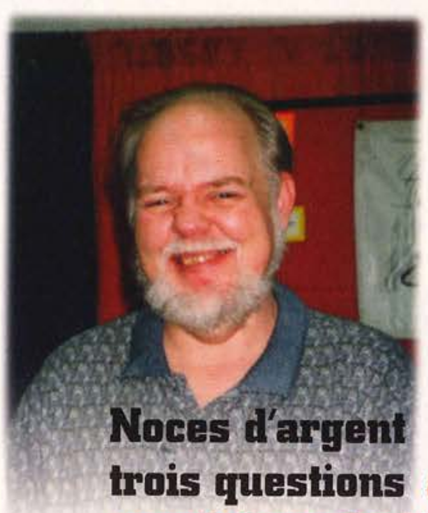

A gauche, la BD *Le troisième testament* ; à droite, le jeu *Ji-Herp* : cherchez la différence...



## STAGE

**EN VÉRITÉ JE VOUS LE DIS...**

... Il n'y a pas pire que les rumeurs infondées sur Internet. Depuis deux mois, des discussions « cassaient » *Magic* en disant pis que pendre des nouvelles règles de la 6e édition du jeu (à paraître fin avril). Et évidemment en se basant sur de fausses infos. Wizards of the Coast, qui souhaitait pourtant garder le secret, a été obligé de lâcher du lest. Richard Garfield en personne annonce que : « Oui, il est d'accord avec les changements. Oui cela reste *Magic !* » et donne quelques infos. Grâce au site MTG News, nous vous livrons le résumé des changements de règles (voir p. 86).



## Noces d'argent obligent, trois questions à... Dave Arneson, cocréateur de *Donjons & Dragons*

**Q : Comment s'est passée la transition entre le wargame et le jeu de rôle ?**

R : Au début des années 70, j'étais figuriniste. Mais je me suis lassé de ces jeux. J'étais aussi un lecteur avide de science-fiction et de fantasy, et un jour j'ai proposé à mes joueurs de troquer leur « rôle » de général pour explorer un donjon. J'ai utilisé la table de combat de *Chainmail** et pour le reste il n'y avait pas de règles, je ne savais pas où j'allais. Nous avons rapidement atteint les limites de *Chainmail*, mais je travaillais en même temps sur une règle de figurines guerre de Sécession qui comprenait les concepts de classe d'armure, points de vie et utilisait des dés différents. Après quelques modifications, je tenais les bases d'un nouveau système de combat.

**Q : Quand avez-vous rencontré Gary Gygax ?**

R : Lors de la deuxième GenCon si j'ai bonne mémoire. J'avais développé des règles de combat maritime napoléonien et nous avons joué des démos ensemble. Nous nous entendions bien, nous sommes restés en contact et notre relation de travail s'est développée naturellement. Lorsque Gary a fondé TSR, je n'ai pas pu participer parce que je n'avais pas d'argent ! A l'époque, je travaillais à mi-temps comme agent de sécurité et je n'avais vraiment d'argent pour rien. Gary n'en avait pas non plus mais il a convaincu des amis proches d'assurer le financement.

**Q : Que pensez-vous de l'évolution des jeux de rôle ?**

R : Pour ma part je préfère les systèmes simples, avec pas trop de règles, qui permettent plus de souplesse. Gary a toujours cru qu'on pouvait écrire une règle pour toutes les situations mais je pense que c'est faux. Je ne lui jette pas la pierre pour s'être trompé, cela m'est arrivé aussi. Au début je croyais que les joueurs n'auraient pas besoin d'aventures toute faites, qu'ils créeraient les leurs... Mais finalement, ce qui compte c'est le meneur de jeu. Un bon MJ peut faire des choses excellentes avec des règles horribles et un mauvais MJ rasera ses joueurs même avec le meilleur système au monde. Ce sont vraiment les talents de conteur du MJ qui sont déterminants.

* Règle de wargame avec figurines dont Gary Gygax est le coauteur.

### ÇA VA CHAUFFER !

Célèbre parmi les vieux de la vieille, *Lost Worlds* est un jeu où s'affrontent deux combattants, chacun des joueurs ayant un livret montrant l'adversaire et décrivant les différents types d'attaque possibles. Ce système appartient à Alfred Leonardi qui l'a proposé aux éditeurs Greysea LLC, Nova, Chessex et Flying Buffalo. Depuis peu, une version intitulée **Battlebooks**, éditée chez Marvel Interactive, permet de faire s'affronter des super-héros comme Elektra, Iron Man ou Wolverine. Les dessins sont réussis, et se foutre sur la gueule entre super-héros, c'est plutôt rigolo. Par contre les livrets sont difficiles à trouver. Si vous habitez en région parisienne, essayez à la boutique *Album* (Paris Ve).




**Bientôt le « mono rouge » en Chine !**

Ça y est, Wizards a le droit de produire et diffuser Magic en Chine, pour l'instant sur quatre villes étudiantes. Un comité (de censure ?) devra vérifier si chaque carte ne choque pas la morale ouvrière et communiste du Parti. Est-ce que ça va « faire combo » avec le politiquement correct des États-Unis ?

## VOUS PRENDREZ BIEN UN PEU D'ÉPICE ?

La suite des aventures de *Star Trek* au pays des jeux de rôle est pour bientôt, avec l'arrivée dès le mois prochain de *Deep Space Nine*, le second jeu de la série. Ici terminé les voyages spatiaux, tout se passe dans une base où les intrigues politiques vont bon train. Last Unicorn annonce aussi son JdR sur *Dune* pour avril. Le système devrait être une reprise de celui de *Star Trek*, ce qui semble une tendance lourde chez les nouveaux éditeurs (voir AEG qui reprend le système de *L5A* pour *7th Sea*) : on ne se fatigue plus à inventer de nouvelles règles pour chacun de ses jeux, on brode des univers autour du même canevas de règles. Pour en revenir à *Dune*, on ne se contentera pas d'y incarner un personnage, mais toute une famille. Moi je veux jouer un Ver, je peux ?

## Mue en vue

*Dragon magazine* en français, c'est fini. Enfin, sous ce nom. La revue s'apprête à continuer son petit bonhomme de chemin sous le titre **Imagine magazine**. Qu'est-ce qui s'est passé ? TSR n'a tout simplement pas renouvelé sa licence, ce qui ne chagrine guère Hexagonal qui de toute façon faisait depuis longtemps un magazine qui n'avait plus grand-chose à voir avec *Donjons & Dragons*. La nouvelle formule devrait se présenter, à l'instar de l'ancienne, comme une sorte d'encyclopédie des mondes imaginaires.

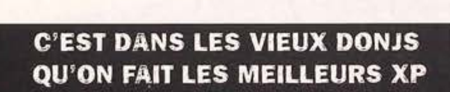
## TABLEAU DE CHASSE

On le sait, l'année 1999 est pour White Wolf l'année du Reckoning (« jour du Jugement »). La firme d'Atlanta annonce nombre de bouleversements dans son univers de jeu, tout en étirant par-dessus son habituel rideau d'opacité paranoïaque. On ne saura rien avant l'heure. Bien. Ce qui est à peu près certain par contre, c'est que le Loup Blanc devrait faire paraître pas moins de trois nouveaux jeux de rôle cette année. En mai, ce sera *Wraith - the Great War*, le jeu historique de la gamme *Wraith*. Une époque plutôt bien choisie vu les atrocités de la guerre de 14-18. L'été verra l'apparition de *Aberrant*, la suite de *Trinity* (donc hors Monde des Ténèbres), qui, comme son nom l'indique, devrait se focaliser sur les méchants de l'histoire. Et enfin, la fin de l'année verra se matérialiser un nouveau jeu dans le MdT, baptisé *Hunter : the Reckoning, the Storytelling Game of Righteous Fury*. Casus a missionné un 5e génération pour faire cracher la vérité aux sales Brujahs de WW. Plus de détails au prochain numéro.

## Casus pratique

Comment utiliser le d21 qui vous est offert avec ce numéro ? C'est très simple. Découpez le dé de la couverture et collez la face du 21 sur celle du 1 d'un d20. Pour cette manipulation, veillez à bien choisir un d20 rouge. Et ne vous laissez pas abuser par la concurrence qui ne vous offre que des d20 standard.



## C'EST DANS LES VIEUX DONJS QU'ON FAIT LES MEILLEURS XP

Depuis son rachat par Wizards of the Coast, on a parfois l'impression que TSR commence à sucrer les fraises. Il flotte comme un parfum de gâtisme précoce… ou tout au moins de nostalgie affirmée. Est-ce l'influence de Peter Adkison, p.-d.g. de Wizards et vieux joueur devant l'Éternel (ou Odin, ou Zeus) ? Est-ce une politique de marketing délibérée pour essayer de raccrocher au wagon des productions TSR les vieux joueurs qui ont décroché depuis longtemps ? Est-ce une conséquence du vieillissement de la population des rôlistes ? Toujours est-il que TSR se retourne de plus en plus sur son passé. Ça a commencé avec la réédition du monde de Greyhawk, vaste fourre-tout méd-fan créé en son temps par mister Gygax himself. Puis vinrent, Gygaxeries obligent, les rééditions de donjs purs et durs, genre *Tomb of Horrors*, certifiées « comme au bon vieux temps©™ ». Et ça va continuer cette année à l'occasion des vingt-cinq de TSR. Parce que *D&D*, ça ne date définitivement plus d'hier : première édition en janvier 1974… Pour fêter ça, TSR va de l'avant en passant la marche arrière et s'apprête à rééditer trois scénarios « historiques » comme on dit : le B2 *Keep on the Borderlands*, le S2 *White Plume Mountain* et la série des G1 à 3 *Against the Giants*. Et pour 2000, on pourrait voir revenir le I6, *Ravenloft*. Tout ça sent un peu le mort-vivant, non ?

texte : mehdi sahmi
dessin : christopher

# Les Irrécupérables

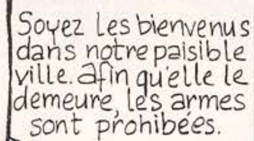
épisode 28
**"Deadlands"**






































# Les sept

***Ils vivent sur notre planète. Ils lancent des dés et parfois remplissent des imprimés. Emilie les a vus, et sans l'aide du moindre Mulder, les a photographiés. Le résultat est confondant, d'autant que c'est de nous qu'il s'agit.***

Pendant des mois, l'association des États généraux du jeu de rôle a mené une enquête, la plus œcuménique réalisée à ce jour en ce sens qu'elle a touché des populations de joueurs très variées (à l'inverse des Échos Casus Belli - voir pp. 15-16 - qui reflètent à 95 % les opinions de « ceux qui lisent Casus » comme dirait Rahan).
Cette masse d'informations, Emilie Blosseville l'a mise en perspective pour en tirer des portraits inhabituels : des familles de joueurs qui se dessinent non pas à partir de leurs jeux préférés, mais de leur façon d'être, hors du jeu et dans le jeu : goûts littéraires ou musicaux, rapport aux associations, aux autres loisirs, habitudes de jeu, prise de recul par rapport au JdR... Autant d'attitudes d'où émergent sept tribus, sept différentes approches du jeu.

## Les Classiques

Les Classiques se retrouvent, sans même se poser la question, sur les jeux les plus représentatifs des deux grands courants rôlistiques : *AD&D* et *Vampire**. En fin d'études ou déjà dans la vie active, ils recherchent surtout un moment d'évasion à partager avec des amis. Ils n'ont pas de temps à perdre à décortiquer des jeux nouveaux qui ne leur conviendraient pas au bout du compte. Même si on le leur propose, c'est « non merci ». C'est à peine s'ils prennent quelques libertés avec les règles des jeux qu'ils pratiquent.
Et ils ont une bonne raison pour cela : le temps ainsi épargné leur permet de jouer légèrement plus que la moyenne des rôlistes (au moins deux fois par mois), tout en menant une vie sociale bien remplie (cinéma, sortie avec des amis, sport). Car pour eux, une partie de jeu de rôle reste une soupape, un moment d'évasion indispensable, qui ne doit pas plus disparaître sous la pression du quotidien que le quotidien sous la pression du jeu de rôle. Ils s'autorisent tout de même un ou deux mélanges des genres : leurs lectures sont axées sur les univers de jeu, et ils consacrent une partie de leurs loisirs hors JdR au jeu sur ordinateur.

** On dénotera chez certains une légère originalité avec une préférence pour* Nephilim.






## Les (re-)Faiseurs de monde

Les Faiseurs de monde ne jouent pas beaucoup : une fois par mois en moyenne. Non, ils bâtissent ! Ils préparent des univers sur mesure, des mondes et des personnages surprenants, déroutants, de préférence crédibles. Avec quel jeu ? Bah, peu importe, c'est juste un outil. Selon l'ambiance recherchée, ce sera *Star Wars* (tout de même le préféré), mais aussi *Nephilim* ou *L'appel de Cthulhu*. De toute façon, ils refont tout : l'univers et les règles...
Pour cela, ils lisent, beaucoup : de la science-fiction, mais surtout des romans historiques, de la littérature générale. Comme ils ont entre 19 et 30 ans, ça fait un bon bagage où puiser l'inspiration. Curieuse-

ment, ils ne semblent pas l'utiliser pour enrichir l'ambiance, mais plutôt pour densifier les éléments du jeu, pour amener plus de complexité dans les rouages, pour dessiner une tapisserie aux motifs surprenants et impossibles à englober, comme si c'était là le principal plaisir du jeu... Car si on met en parallèle leur faible fréquence de jeu et le fait qu'ils sont les seuls à ne pas mettre en avant le plaisir de se retrouver entre amis, on peut même se demander si leur partie mensuelle n'est pas uniquement une justification pour le travail de préparation...

En tous cas, au vu de leurs réponses, ce sont eux les plus enthousiastes sur le jeu de rôle, ceux qui apparemment (avec les Branchés), y prennent le plus de plaisir sans se poser de questions...

* *Hé les gars : vous ne mentionnez ni* Elric *ni* Bloodlust. *Sans doute parce qu'ils ne sont plus très suivis et que personne ne vous en a parlé. En cas de lassitude des jeux suscités, essayez ces deux là...*

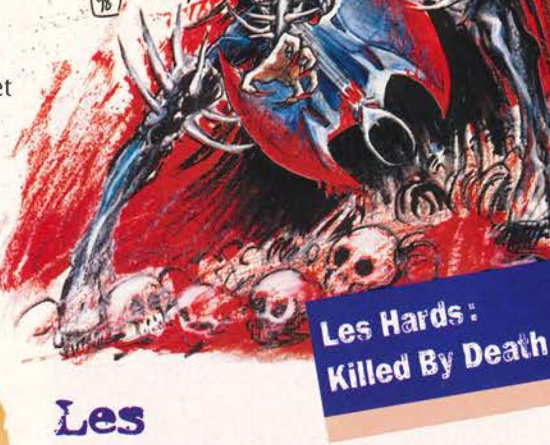
## Les Acharnés

Vaste tribu qui regroupe mille familles et chapelles, les Acharnés jouent à toutes sortes de jeux de rôle, de *INS/MV* à *Rolemaster*, *Shadowrun*. Ils n'ont pas peur de la catégorie « règles trapues », qui n'est pas un obstacle pour eux : une bonne fréquence de jeu (une fois par semaine, là où la moyenne, je le rappelle, est de une à deux fois par mois) les aide à s'imprégner rapidement de règles complexes, qui en retour leur permettent de faire face à toutes les situations de jeu. De ce fait, ce sont d'ailleurs les moins enclins à modifier ces règles.

Ce qui réunit les Acharnés, c'est qu'ils mettent le jeu de rôle en loisir n°1, et qu'ils n'hésitent pas à y consacrer leur temps : temps de préparation, temps de jeu, lecture de règles, de suppléments, d'aides de jeu. Le moins qu'on puisse dire c'est qu'ils sont documentés et que leur bibliothèque est bien garnie. Normal : il faut ça s'ils veulent tirer le meilleur de leur loisir number one.

Pour les Acharnés, le jeu de rôle est un espace de liberté et d'interactivité irremplaçable. Sans en faire une religion, c'est en tout cas une façon de voir, qui les pousse à explorer de nombreux thèmes, à varier les plaisirs.

Quant à leurs goûts, ils sont aussi variés qu'il y a de familles dans la tribu. En musique, par exemple, le hard rock et le hard core sont prépondérants, mais juste parce que le reste du clan se répartit entre des dizaines d'affinités musicales différentes. En fait, on peut même supposer que, bien que rôlistes convaincus, ils auraient du mal à jouer ensemble... sauf autour d'autres jeux que les jeux de rôle...



Les Hards : Killed By Death

# tribus du JdR et...



## Les Hards

Ah ah! La tribu qui dépote! Une bête Mercedes a rayé leur guitare électrique, ou bien leur frère simplet a accédé au trône à leur place, ou alors on les a forcés à aller au catéchisme pendant que leurs copains faisaient du skate. Bref, les Hards ont les tripes branchées sur le 380 volts, et leurs voisins doivent s'armer de philosophie, de boules Quies ou de fusils à pompe (car ils ne jouent pas en club les bougres. A part dans les MJC où le directeur est un ancien dresseur de pitbulls)... Ils ont entre 13 et 19 ans (certains vénérables atteignent les 25 ans). Oh, ils jouent normalement : une ou deux fois par mois. Mais alors ça DOIT gicler : *Vampire*, *Warhammer*, *Cyberpunk*, *Kult* ou *INS/MV*; on se retrouve sur des jeux où la diplomatie et la joie, si elles existent, sont en option*.

Une fois partis sur un jeu, ils lui sont plutôt fidèles, mais restent ouverts à la nouveauté. Ils font confiance au meneur de jeu pour modifier les règles à sa guise : le principal étant de régler sur « à fond » l'éclate entre copains, l'évasion loin du monde, les effets spéciaux.

N'allez pas croire qu'ils n'apprécient pas les arts ou les sports : ils dessinent (un stylo par dessin, on peut aussi changer la table), font de la musique (une guitare par concert), du sport (un gymnase à reconstruire après chaque entraînement d'arts martiaux), du skate. Comme musique, ils écoutent Dave et Céline Dion (mais je plaisante, non, aïe!). Ce sont aussi les seuls à apprécier le polar (pour sa couleur noire ?).

## Les Universitaires

Pas de mauvaise interprétation : cette tribu n'est pas celle de pédants au langage crypto-savant, mais simplement celle de joueurs pour qui le fait d'être en fac entraîne un comportement particulier.

Même s'ils ne sont pas accros aux clubs, ils profitent de la foule estudiantine pour trouver des partenaires de jeu, de n'importe quel jeu : car à l'inverse des Acharnés, leur loisir n°1 est aussi le jeu, mais pas uniquement le jeu de rôle.

Plus ouverts ou curieux, ils ont par exemple été les premiers à s'intéresser à *Legend of the Five Rings* (paru depuis peu en anglais au moment où circulait cette enquête). Sinon, leur jeu de prédilection est *L'appel de Cthulhu* (dont une des qualités est d'être accessible aux débutants et apprécié par des joueurs très variés, notamment les joueuses).

Même s'ils jouent à bien d'autres jeux que le JdR, ils arrivent néanmoins à se retrouver deux fois par mois autour d'un scénario, ce ▷

qui est au-dessus de la moyenne, même si leur passion pour ce type de jeu est bien plus tempérée que d'autres tribus. D'ailleurs, leur pratique du JdR n'influe guère sur leurs lectures (plutôt littérature générale) ni sur leurs goûts musicaux... En fait, s'ils aiment le jeu de rôle, c'est tout simplement parce qu'ils sont joueurs et qu'un bon MJ leur propose une partie...

## Les Branchés

Pourquoi « Branchés » ? Pour deux raisons : d'abord cette tribu est celle qui met en loisir n°1... le jeu sur ordinateur, plus du tiers étant connecté à Internet. Ensuite parce que ses membres, à l'inverse d'autres tribus un peu *mainstream* ou au contraire monomaniaques du Grrr-rock, semble suivre de près les courants musicaux nouveaux au fur et à mesure qu'ils émergent, sans autre sectarisme qu'un besoin de renouvellement régulier.

Les Branchés sont cools. Ils ont entre 19 et 25 ans, et apprécient toutes les facettes du jeu de rôle : aspect artistique, état d'esprit, autre vision du monde, moment de liberté et moment passé avec des amis, mais ce sont eux qui y voient le plus un moment magique. Ils aiment sortir avec des amis, mais finalement, leur loisir c'est jouer : à des jeux de société, des jeux sur ordinateur (en réseau), des JdR ; ce qui se présente. Du coup, ils jouent un max, au moins une fois par semaine et jusqu'à trois si c'est possible...

Comme en musique, ils aiment découvrir des nouveautés en JdR, mais reviennent vite à leurs jeux fétiches : *JRTM*, *INS/MV*, *Cyberpunk* et aussi *Vampire*... Même s'ils sont plus concernés par les jeux de rôle que les Universitaires, leur emploi du temps ludique chargé fait qu'ils s'en remettent beaucoup au MJ. D'ailleurs, leurs lectures sont moins influencées par les thèmes des jeux de rôle que par un goût prononcé pour l'aventure sous toutes ses formes.

## Les Rêveurs

Hum, on a dit plus haut que les tribus se caractérisaient moins par leur jeu préféré que par leurs habitudes de jeu et leurs activités autres.

Voici pourtant une catégorie, la seule d'ailleurs, dont tous les membres jouent au même jeu, et uniquement celui-là : *Rêve de Dragon*. Il faut dire que *Rêve* leur tient également lieu d'habitude de jeu (les Rêveurs jouent encore plus souvent que les plus actives des autres tribus) et aussi... de principale « activité autre ». Forcément, avec plus de deux parties par semaine, il y a du boulot. D'autant que (ça ne fera pas plaisir à Denis Gerfaud), ils prennent plaisir à beaucoup remanier les règles... Est-ce que, plus âgés que la moyenne, ils inspirent davantage confiance aux responsables locaux ? En tout cas, dans une période où les clubs ont du mal à perdurer, la plupart des Rêveurs ont trouvé à jouer en club.

Et qu'est-ce qui les unit donc autour de *Rêve de Dragon* ? Principalement un goût prononcé, voire un investissement actif, pour les disciplines artistiques en général : pratique du dessin, de la musique, du théâtre... des éléments « décoratifs » dans bien des jeux alors que dans le monde de Rêve ils « pèsent » effectivement plus sur le résultat d'une aventure. Ces joueurs sont aussi les plus ouverts aux musiques du monde...

Seule division dans cette tribu homogène : les uns partagent les références de Denis Gerfaud (de Rabelais à Lewis Caroll via Mervin Peake ou Donaldson), et apprécient de se retrouver en terrain familier, tandis que les autres les ignorent et jouissent justement du plaisir de la surprise et de la découverte...

Les Rêveurs ne choisissent certainement pas ce jeu pour sa notoriété, et s'ils ont profité du suivi des éditeurs successifs, ils ont été nombreux à se lancer dans l'édition amateur dès que la source s'est tarie...

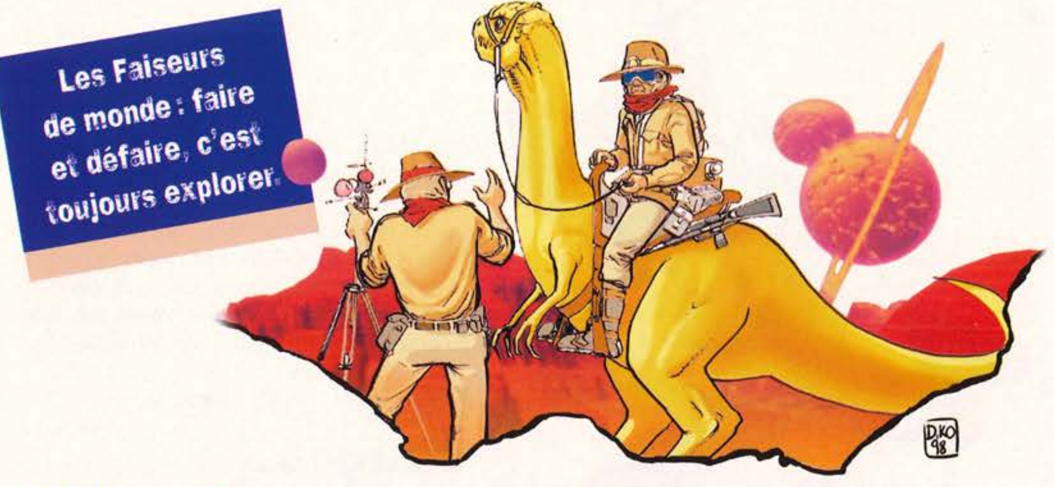



Une fois commenté ce travail d'ethnologue mené par la chercheuse qui a entré les données et dépouillé le sondage, reste une grosse brassée d'informations brutes (le questionnaire des États généraux comportait six pages écrit petit !). Le but n'est pas de vous les asséner à coups de %, mais d'en tirer ce qui vous intéresse, peut vous servir ou vous surprendre.

Répétons-le, la grande qualité de cette enquête est d'avoir été menée dans des lieux variés, permettant de toucher des joueurs d'horizons différents, ceux dont on a rarement l'avis. Les joueurs de grandeur-nature y sont un peu sur-représentés (la fédé de GN a été particulièrement active pour la faire circuler), et les plus jeunes joueurs (13-15 ans) légèrement sous-représentés (la longueur du questionnaire n'y est peut-être pas étrangère...). En dehors de cela, c'est tout de même le portrait le moins biaisé du PLUF (le paysage ludique français !).

## Les Acharnés : sang, sueur et larmes




## Les copains d'abord

Il y a une chose qui saute au nez quand on épluche les réponses de cette enquête, et Bernard Mendiburu (ancien président de la fédé de GN) l'a bien mis en avant lors de la conférence donnée au cours de la manifestation du Monde du Jeu en octobre dernier : la principale raison, ou plutôt le plaisir essentiel du jeu de rôle, avant les univers, avant les scénarios, avant tout, c'est de passer un bon moment avec des amis. Huit joueurs sur dix l'affirment sur tous les tons. D'ailleurs, si on ne joue pas avec des amis, le plaisir est moins présent, même s'il s'agit de rôlistes. Mais, merveilleux hasard, les gens avec qui on joue régulièrement deviennent souvent des amis !

Ce qui explique que plus de la moitié des joueurs finissent par n'être entourés que de rôlistes ! Une situation qui doit être combattue activement, sous peine d'isoler les joueurs. Les deux tiers des gens interrogés trouvent que le jeu de rôle est un milieu fermé, et le déplorent... mais pensent que ce n'est pas à eux de faire connaître le JdR (NDLR : On est là à l'opposé de l'état d'esprit qui régnait au début des JdR et jusqu'à il y a quelques années !), ni même aux clubs, mais aux structures nationales : fédérations, magazines et éditeurs...

Les Rêveurs : ah, les affres de la création !

## Moins de jeunes joueurs

De ce fait, ce ne sont plus les rôlistes qui recrutent activement de nouveaux joueurs, mais les amateurs de jeux ou de mondes fantastiques qui, ayant entendu parler du jeu de rôle, profitent de leur rencontre avec un MJ (souvent en fac) pour découvrir ce type de jeu. Résultat, alors que la majorité des joueurs actuels ont commencé à jouer très jeunes il y a une dizaine d'années (4 joueurs sur 10 vers 10-14 ans, 4 sur 10 entre 14 et 18 ans), beaucoup de joueurs récents n'ont découvert le jeu de rôle que vers 19 ans... Ben alors ?

## Du pain et des jeux

La presque totalité des joueurs interrogés sont alternativement MJ et joueurs, seuls 10 % n'ont jamais mis les pieds derrière l'écran. Mais un bon tiers préfère tout de même être côté personnage, tandis que 20 % sont la plupart du temps MJ.

Selon disponibilité, les rôlistes arrivent à jouer soit une fois par semaine, soit une semaine sur deux, ce qui n'est déjà pas mal. Ils se répartissent en trois familles à peu près égales : ceux qui se contentent de pratiquer un à trois jeux, un plus gros tiers tournant sur quatre à six jeux, et un plus petit tiers jonglant avec sept jeux et plus ! En d'autres termes, 95 % des joueurs ont testé au moins trois jeux, la moitié ayant testé de quinze à vingt-cinq jeux différents depuis qu'ils jouent.

Contrairement à ce que l'on pensait, les joueurs ne trouvent pas qu'il y ait trop de jeux publiés. Leurs seules remarques sont que, d'une part cela signifie la multiplication des systèmes de règles (et ça c'est gênant), et d'autre part que les jeux nouveaux ne sont pas spécialement meilleurs que ceux qui disparaissent (et qu'ils voient partir avec regret).

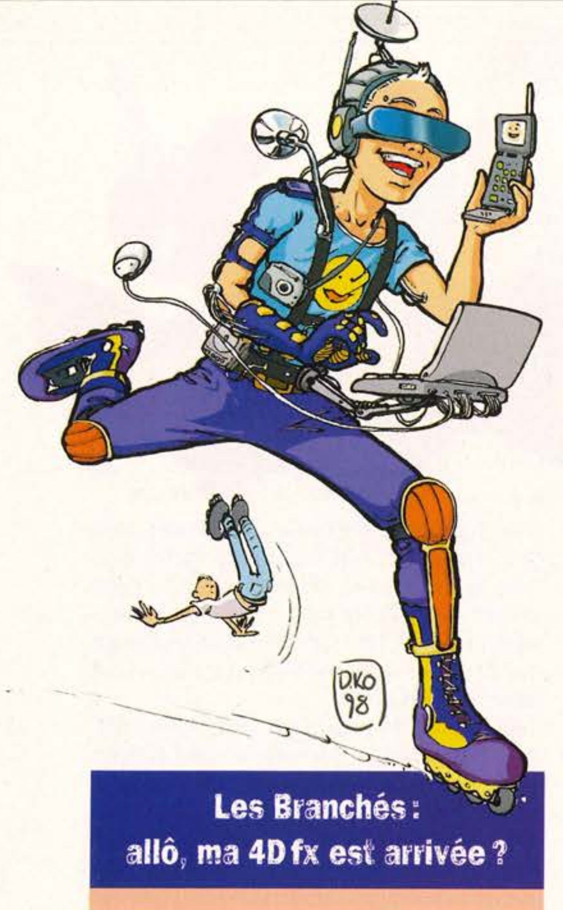
Cela dit, deux joueurs sur trois sont satisfaits des produits qui sortent (sauf concernant leurs prix, unanimement trouvés exagérés), y compris des fanzines, jugés bien faits, peu coûteux mais pas assez fournis. Ils sont assez fiers d'avoir une bonne production française, même s'ils trouvent que les produits américains ou traduits sont de meilleure qualité. De toute façon, ils s'accordent à dire que la qualité générale des jeux s'accroît (quoique 5 % de ronchons pensent le contraire...). Mais ils ne consomment pas plus pour autant : une petite moitié estime acheter autant de produits que par le passé, une grosse moitié achète moins, parfois plus du tout. Moins par manque de sous (16 %) que pour cause de baisse de fréquence de jeu en fin d'étude (28 %), ou d'une absence de besoin pour 46 % : « Je fais avec ce que j'ai ; et si nécessaire, je crée ou j'emprunte... »

On notera tout de même que la principale motivation dans le choix d'un jeu, c'est que le MJ le connaisse OU qu'il le propose : « On va jouer à ça... Ah ? Tu le connais ce jeu ?... Non... Ah, bon, ben jouons à ça... » Je vous laisse méditer là-dessus...

## Les genres préférés

La fantasy n'en revient pas : elle qui trônait depuis des lustres... Le fantastique, qu'il soit contemporain ou non, la dépasse d'une bonne tête : 42 % de fantastique contre 37 % de fantasy ! SF et cyberpunk correspondant aux 21 % restants.

Résultat des courses : les jeux plébiscités sont *AD&D*, *Vampire*, *L'appel de Cthulhu* et *Star Wars*, suivis de *Warhammer* et *INS/MV*, *Shadowrun*, *Cyberpunk* et *Nephilim*. En mineur apparaissent *Rêve de Dragon*, *JRTM*, *Ambre*, *Ars Magica*, *Deadlands* et *Mage*. Rappelons que la majorité des enquêtes ont été remplies début ou mi- ▷



**Les Branchés : allô, ma 4D fx est arrivée ?**

98, ce qui désavantage certains jeux trop récents (*L5R*).

## Du bon usage du JdR

De l'avis général, le jeu de rôle, on l'aime d'abord parce que c'est un jeu de groupe. En second parce que c'est un jeu créatif, différent, sans gagnant, pour le plaisir de jouer un rôle.

Les règles, le scénario, ce sont des outils qu'on se donne pour que le jeu existe, mais cela vient après... Les règles sont assez contraignantes, mais utiles au réalisme du jeu. D'ailleurs 9 joueurs sur 10 les modifient peu ou prou, en général en les simplifiant (seuls 10% cherchent des règles plus complexes), et les appliquent très « en souplesse ».

Le jeu de rôle a-t-il un effet positif? Sur la facilité à s'exprimer, à prendre la parole, sûrement ; 8 joueurs sur 10 l'affirment. Il rend plus pédagogue. Il permet aussi de rencontrer des gens et renforce les liens entre joueurs. Pour plus d'une moitié des rôlistes, il ouvre beaucoup sur la lecture, sur l'Histoire, et favorise la réflexion logique. Mais surtout, surtout (scandent près de 86% des joueurs), il pousse à être créatif : création d'histoires, de personnages, matériel de jeu, dessins. Car ce qui fait une bonne partie, en dehors de l'amitié, de la complicité entre les joueurs, ce sont les accessoires, les indices matériels, les aides de jeu : plans et cartes, lettres et documents, illustrations, portraits. Il n'est pas superflu de bien maîtriser l'ambiance : décor des locaux, musique...

Par contre, ne comptez pas sur le jeu de rôle pour vous rendre plus organisé, améliorer votre écriture, vous épanouir spirituellement, éveiller votre conscience politique, vous rendre plus ou moins agressif, vous permettre d'anticiper vos réactions en situation réelle, ou vous servir de thérapie. Là aussi selon 8 joueurs sur 10, c'est non.

## Et si on se bougeait ?

L'objectif des États généraux, qui ressort dans le questionnaire, est de faire bouger le petit monde du JdR : à la fois de faire exprimer par les joueurs leurs attentes et, par tous ceux qui ont eu des idées ou expérimenté des initiatives, de faire circuler des suggestions, des méthodes, des trucs et astuces. On trouvait donc quelques questions sur ce sujet...

Pour les joueurs interrogés, les priorités sont :

1) La défense de l'image du jeu de rôle (estimée comme étant le boulot des professionnels et des structures associatives nationales ou spécifiques).

2) L'information sur les jeux existants, et leur promotion (là aussi, à plus forte raison, le domaine des pros et des fédés). Sur ce point, ceux qui trouvent que le boulot est bien ou plutôt bien fait sont 80% quand il s'agit des magazines, 63% quand il s'agit des boutiques, et seulement 54% quand il s'agit des éditeurs.

3) L'information sur les associations, les GN et les séjours ludiques (que les joueurs pensent être du ressort des fédérations).

4) L'obtention de locaux, de subventions pour les clubs, l'organisation de manifestations, la rencontre de MJ et de joueurs (travail des clubs et associations locales).

5) En dernière position, la création de clubs ou de structures nouvelles ne mobilise qu'un tiers des joueurs, la majorité y apportant un assentiment très mou.

Pourtant, 4 sur 10 trouvent que le milieu associatif est en train de reprendre du poil de la bête, 1 seul le voyant à l'inverse se tasser, et les 5 autres n'étant pas très informés de son existence...

## Et compagnie

Il y a une vie après le jeu de rôle. Par exemple... les jeux vidéos ! Mais bon, tout le monde n'a pas la tête dans le tube cathodique. La moitié des joueurs jouent aussi à des jeux de plateau ou de cartes, et également – mais moins souvent – à des jeux de société, et même des wargames. Les jeux avec figurines ont la cote (1 joueur sur 4), à condition d'être fantastiques et non point historiques... Jeux par correspondance et paintball ont disparu du paysage.

Une question amusante portait sur ces domaines : « Parmi ces activités, lesquelles sont pour vous du JdR ? »

Le GN a droit à 82% de oui. Les cartes à 95% de non. On peut être passionné et rester lucide. Les wargames, les jeux de plateau, les figurines historiques n'ont, eux non plus, ni le goût ni la couleur du JdR. Mais... les figurines fantastiques, làaaa... c'est différent... faut voir... pour près d'un joueur sur 5, c'est plutôt oui. Pour les jeux vidéos, c'est 35% de oui, 65% de non. Là, on a effectivement la couleur du JdR, mais pas le goût. La perception varie surtout selon qu'on a commencé par le jeu sur table ou par le jeu sur ordinateur, et selon qu'on est puriste ou souple dans les définitions. D'ailleurs, la même proportion se retrouve à propos des « livres dont vous êtes le héros ». Enfin, un petit 17% estime que le paintball c'est du JdR. Il est vrai que dans le passé, quelques habiles organisateurs avaient réussi à mettre du paintball dans des GN (ou l'inverse), exploits qui ont peut-être laissé des souvenirs.

## Et les magazines ?

Ben justement, les magazines n'avaient droit qu'à une ou deux petites questions dans les six pages du sondage des E.G. Alors puisque vous êtes sans doute en train de réagir à ces résultats*, de les comparer à vos propres habitudes, goûts et envies, hop, choppez donc un crayon, feutre ou pinceau pour nous parler de vos rapports avec les magazines en général, et *Casus* en particulier...

**Didier Guiserix**

**d'après une enquête des États généraux du jeu de rôle et des travaux de Emilie Blosseville**

**illustration : D. Ko**



**Les Universitaires : Are you experienced ?**

** Et s'ils vous ont intéressé, pourquoi ne pas soutenir les E.G. en commandant un T-shirt p. 94 ?*



# Écho Casus 99

***Tout ça c'est bien beau, mais VOUS? Plus encore : VOUS et Casus? Comme vous l'avez remarqué, l'enquête des pages précédentes ne fait qu'effleurer les relations des joueurs avec les magazines. Et vous, aimez-vous les films de gladiateurs?, est-ce que ça vous gratouille ou est-ce que ça vous chatouille?, êtes-vous paranoïaque?, comment cuisinez-vous le troll?, qui marche en tête? C'est important qu'on le sache, pour pouvoir résister aux sirènes qui chantent sous nos fenêtres « Oooh, faites des articles sur* Jorune *» et autres tentatives d'influence de la rédaction, alors que pour vous le jeu ultime c'est* Légendes celtiques *ou votre variante maison de* Heavy Gear. *Faites entendre votre voix, vos goûts, dégoûts et bagout (d'autant que, les flemmards apprécieront, c'est le plus court des échos que nous ayons publiés!).***

Vous pouvez répondre à ce sondage de manière anonyme, ou bien participer au tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner l'un des lots suivants (20 casquettes Casus, 15 tapis de souris Paorn et 10 calculettes Casus, waow!) en indiquant vos coordonnées ci-dessous :

Nom .................................... Prénom.............................................

Adresse ...............................................................................................

Code postal ............................. Ville.................................................

## VOUS ET VOTRE CASUS

**1 Depuis quand lisez-vous Casus Belli?**
- ☐ depuis 1 an ou moins (n°112 environ)
- ☐ depuis 2 ou 3 ans (n°91 env.)
- ☐ depuis 5 ans (n°79 env.)
- ☐ depuis 6 à 10 ans (n°50 env.)
- ☐ depuis qu'il est en kiosque (n°31)
- ☐ depuis plus longtemps

**2 D'où vient ce questionnaire?**
- ☐ d'un Casus que j'ai acheté en boutique
- ☐ d'un Casus que j'ai acheté en kiosque
- ☐ du Casus que je reçois par abonnement
- ☐ d'un Casus que j'ai emprunté
- ☐ d'Internet
- ☐ on m'a passé une photocopie

**3 Lisez-vous Casus Belli-L'Essentiel (logo jaune)?**
- ☐ à chaque numéro
- ☐ assez souvent (3 ou 4 numéros par an)
- ☐ rarement (1 ou 2 numéros par an)
- ☐ jamais

**4 Lisez-vous Casus Belli-L'Aventure (logo rouge)?**
- ☐ à chaque numéro
- ☐ assez souvent (2 ou 3 numéros par an)
- ☐ rarement (1 numéro par an)
- ☐ jamais

**5 Qu'est-ce qui vous incite à acheter un numéro plutôt qu'un autre?**
*(2 réponses maxi)*
- ☐ l'illustration de couverture
- ☐ les titres de la couverture
- ☐ un coup d'œil au sommaire
- ☐ en le feuilletant chez le marchand
- ☐ l'avis d'un copain, d'une boutique

**6 Habituellement, d'autres personnes lisent-elles le numéro de Casus que vous lisez?**
- ☐ vous êtes seul(e) à le lire
- ☐ une autre personne le lit également
- ☐ si plus de deux (combien?): ..........................

**Notez l'intérêt des divers articles ou rubriques de Casus :**
0= je ne lis pas; 1= pourquoi pas?; 2= intéressant; 3= indispensable.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | actualités en bref | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 8 | critiques détaillées | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 9 | aides de jeu techniques | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 10 | aides de jeu background | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 11 | scénarios | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 12 | articles magazine, enquêtes | 0 | 1 | 2 | 3 |

**13 Quel type d'article manque dans Casus?**

..........................................

..........................................

**14 Comment qualifieriez-vous les critiques de jeu dans Casus?**
*(5 réponses maxi)*
- ☐ objectives
- ☐ vendues à un éditeur (lequel?):....................
- ☐ plutôt neutres bienveillantes
- ☐ plutôt négatives
- ☐ plutôt motivantes
- ☐ permettent de se forger sa propre opinion
- ☐ obligent à se faire sa propre opinion
- ☐ assez complètes
- ☐ trop imprécises

**Notez l'utilité des différents formats de scénarios de Casus :**
0= inutilisable; 1= j'utilise juste l'idée de base; 2 = je le complète; 3= je l'utilise quasiment tel quel.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | les scénarios courts métrages (4 pages) | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 16 | les grands écrans (16 pages) | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 17 | les scénarios des hors-séries (8 pages) | 0 | 1 | 2 | 3 |

**Quel personnage vous ressemble le plus/le moins?**

| | 18 le plus | 19 le moins |
|---|---|---|
| Benjamin | ☐ | ☐ |
| Patrick | ☐ | ☐ |
| Bernard | ☐ | ☐ |
| Morad | ☐ | ☐ |
| Monghol | ☐ | ☐ |
| Ghota* | ☐ | ☐ |

** Vous voyez Monghol? Bon, Ghota, c'est l'autre.*

## VOUS ET LE JEU EN GÉNÉRAL

**Notez votre intérêt pour ces magazines de jeu :**
0= je ne lis pas; 1= bof, je le lis juste pour pouvoir en dire du mal; 2= intéressant; 3= passionnant.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | Casus Belli-L'Essentiel (jaune) | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 21 | Casus Belli-L'Aventure (rouge) | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 22 | Dragon Magazine | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 23 | Backstab | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 24 | Vae Victis | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 25 | Cyber Stratège | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 26 | Lotus Noir | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 27 | White Dwarf | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 28 | Inquest | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 29 | Télé 7 jeux | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 30 | Magazine de jeux informatiques (votre préféré : ..........................) | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 31 | Magazine de jeux sur console (votre préféré : ..........................) | 0 | 1 | 2 | 3 |

**32 Où jouez-vous le plus souvent?**
*(2 réponses maxi)*
- ☐ dans un club
- ☐ dans une boutique
- ☐ chez des amis
- ☐ à mon domicile
- ☐ au lycée, à l'université
- ☐ autre : ...............................

▷

**33 Combien dépensez-vous par mois en moyenne en matériel de jeu (règles de jeu, accessoires, hors cartes et logiciels)?**

......... F

**34 Combien dépensez-vous par mois en moyenne en cartes à collectionner?**

......... F

**35 Avez-vous?** *(plusieurs réponses possibles)*
- ☐ une console de jeu?
- ☐ un ordinateur?
- ☐ un lecteur de CD-ROM?
- ☐ un accès à Internet chez vous?
- ☐ un accès à Internet au boulot?
- ☐ un accès à Internet à la fac?

**36 Combien dépensez-vous par mois en moyenne en logiciels de jeu?**

......... F

**Pour chaque famille de jeu, indiquez si vous jouez:**
jamais (0), très rarement (1), parfois (2) ou souvent (3), et le nombre de jeux différents (...) que vous pratiquez avec un minimum de régularité sur l'année.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 37 | jeu de rôle en tant que meneur de jeu | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 38 | jeu de rôle en tant que joueur | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 39 | jeu de rôle grandeur nature | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 40 | wargame avec pions | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 41 | jeu d'histoire avec figurines | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 42 | jeu de figurines fantastiques | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 43 | jeu de plateau* rapide (moins de 2 h) | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 44 | jeu de plateau* long (plus de 2 h) | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 45 | jeu de cartes à collectionner | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 46 | jeu de stratégie abstrait | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 47 | jeu de société | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 48 | jeu sur ordinateur | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 49 | jeu sur console | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 50 | jeu On line | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |
| 51 | Jeu par correspondance (postal ou sur Internet) | 0 | 1 | 2 | 3 | ... |

** Y compris les jeux de cartes pas à collectionner.*

# VOUS ET LE JEU DE RÔLE SUR TABLE

**Classez, du 1er au 5e, vos 5 jeux préférés et les 5 jeux auxquels vous jouez le plus**
(dans le tableau ci-contre, indiquez leur position dans la case du jeu)

**54 Jouez-vous aux jeux étrangers en version française (v.f.) ou en version originale (v.o.)?**
- ☐ je ne joue qu'en v.f.
- ☐ en français ou en v.o., selon ce qui est plus pratique ou disponible
- ☐ en français de préférence, en v.o. si je ne peux pas faire autrement
- ☐ je ne joue qu'en v.o.

**55 Êtes-vous plutôt MJ (meneur de jeu) ou joueur?**
- ☐ je ne suis que MJ
- ☐ très souvent MJ, rarement joueur
- ☐ autant l'un que l'autre
- ☐ très souvent joueur, rarement MJ
- ☐ je ne suis que joueur

**56 Si vous êtes rarement ou jamais meneur de jeu, pourquoi?**
- ☐ pas envie
- ☐ pas ou peu l'occasion
- ☐ j'ai des problèmes avec les règles
- ☐ j'ai du mal à mettre l'ambiance

**57 Si vous êtes MJ, quel est le ratio entre scénarios de votre création et scénarios publiés (éditeurs, magazines, fanzines, Internet) même retravaillés, que vous faites jouer?**
- ☐ que des scénarios 100% perso
- ☐ plus des trois quarts de création perso
- ☐ environ moitié moitié
- ☐ plus des trois quarts de scénarios publiés
- ☐ que des scénarios publiés

**58 A quelle fréquence jouez-vous?**
- ☐ plus de 3 fois par semaine
- ☐ 2 à 3 fois par semaine
- ☐ 1 fois par semaine
- ☐ 1 ou 2 fois par mois
- ☐ moins d'une fois par mois
- ☐ en campagne occasionnelle (souvent durant la campagne, puis plus rien durant des mois)
- ☐ 102.3 MHz

**59 Depuis combien de temps jouez-vous au jeu de rôle?**
- ☐ moins de 1 an
- ☐ de 1 à 2 ans
- ☐ de 3 à 5 ans
- ☐ de 5 à 10 ans
- ☐ plus de 10 ans!

**60 Par quel biais avez-vous connu le jeu de rôle?**
- ☐ des copains, des parents
- ☐ un club de jeu, une convention
- ☐ une boutique de jeu
- ☐ Casus Belli
- ☐ un autre magazine de JdR (lequel?):.........................................
- ☐ un fanzine de jeu
- ☐ un média non spécialisé (radio, journal, fanzine...)
- ☐ autre (précisez):..............................................

**61 A quel jeu de rôle avez-vous joué la première fois?**

..................................................

**62 Ces deux dernières années, avez-vous fait des parties d'initiation en tant que MJ?**
- ☐ non
- ☐ quelques-unes
- ☐ régulièrement

**63 Quelles difficultés rencontrez-vous dans votre pratique du jeu de rôle?**
- ☐ aucune, ça va merci
- ☐ mauvaise image du jeu de rôle
- ☐ manque de local
- ☐ grande difficulté à trouver les produits en boutique
- ☐ problèmes de budget
- ☐ manque de temps pour jouer
- ☐ manque de temps pour préparer le jeu
- ☐ difficulté à réunir les joueurs
- ☐ pas assez de MJ dans le groupe
- ☐ joueurs intenables (pire que les Irrécupérables)
- ☐ autre:.............................................................

# ET À PART ÇA

**64 Quel âge avez-vous?**

............

**65 Dans quel département résidez-vous?**
(notez 99 si hors de France)

............

**66 Êtes-vous?**
☐ un garçon ☐ une fille

**67 Avez-vous répondu au questionnaire des États généraux du jeu de rôle?**
☐ oui ☐ non

**68 Avez-vous répondu au questionnaire de Backstab n°13?**
☐ oui ☐ non

**69 Les questions que nous avons oublié de poser**

..................................................

**70 Avez-vous des remarques à ajouter?**
*Si vous êtes inspiré, joignez une feuille libre.*

..................................................

..................................................

| | 52 Vos jeux préférés | 53 Vos jeux les plus joués |
|---|---|---|
| AD&D | ☐ | ☐ |
| Alternity | ☐ | ☐ |
| Ars Magica | ☐ | ☐ |
| BaSIC (de Casus) | ☐ | ☐ |
| Bloodlust | ☐ | ☐ |
| Château Falkenstein | ☐ | ☐ |
| Cyberpunk | ☐ | ☐ |
| Dark Earth | ☐ | ☐ |
| Deadlands | ☐ | ☐ |
| Earthdawn | ☐ | ☐ |
| Elric | ☐ | ☐ |
| Guildes | ☐ | ☐ |
| GURPS (précisez: ......................) | ☐ | ☐ |
| Hawkmoon | ☐ | ☐ |
| Heavy Gear | ☐ | ☐ |
| Hystoire de fou | ☐ | ☐ |
| INS/MV | ☐ | ☐ |
| JRTM | ☐ | ☐ |
| L'appel de Cthulhu | ☐ | ☐ |
| Le Livre des Cinq Anneaux /L5R | ☐ | ☐ |
| Loup-garou | ☐ | ☐ |
| Mage | ☐ | ☐ |
| Mega | ☐ | ☐ |
| Nephilim | ☐ | ☐ |
| Nightprowler | ☐ | ☐ |
| Pendragon | ☐ | ☐ |
| Polaris | ☐ | ☐ |
| Rêve de Dragon | ☐ | ☐ |
| Rolemaster | ☐ | ☐ |
| RuneQuest | ☐ | ☐ |
| Scales | ☐ | ☐ |
| Shaan | ☐ | ☐ |
| Simulacres | ☐ | ☐ |
| Shadowrun | ☐ | ☐ |
| Star Wars | ☐ | ☐ |
| Star Trek | ☐ | ☐ |
| Trinity | ☐ | ☐ |
| Vampire | ☐ | ☐ |
| Vampire-Âge des ténèbres | ☐ | ☐ |
| Warhammer | ☐ | ☐ |
| Autre (précisez: ......................) | ☐ | ☐ |



**Delta Green** ***est l'un des meilleurs suppléments pour*** **L'appel de Cthulhu*****, et son cocktail façon X-files (conspiration, extraterrestres et horreur) est enfin disponible en français. Reste qu'il est axé sur les États-Unis, ce qui implique de solides connaissances historico-culturelles sur ce pays pour être optimisé. C'est pourquoi Casus Belli a imaginé Félicie, une organisation équivalente française. Son histoire, un mélange de fiction et de faits authentiques, contient nombre idées pour un*** **Delta Green** ***made in France.***

## Carte d'identité de Félicie

**Date de fondation** : 17 avril 1901 en Mauritanie.
**Mission d'origine** : Investigations sur les « phénomènes inexpliqués » dans l'empire colonial français.
**Mission actuelle** : Inchangée.
**Juridiction** : Officiellement aucune. Dans les faits, ensemble de l'ex-empire colonial français et pays « partenaires » qui en font la demande sous diverses couvertures (entreprises, organisations humanitaires...). Bonnes relations avec Pékin depuis 1969.
**Quartier général** : Musée de l'Homme, division anthropologique, Paris.
**Personnel** : Quatre permanents, une vingtaine de volontaires, une centaine « d'amis ».
**Connections** : Institut Pasteur, Grande Bibliothèque de France, CNRS, CNES, INRA. Relations épisodiques avec certains départements de sociétés françaises d'envergure internationale (Roussel-Uclaf, Thomson, Merlin-Guerin, Elf Aquitaine, IFREMER et plusieurs petites sociétés de haute technologie).
**Budget annuel** : 2 millions (c'est l'équivalent des frais de fonctionnement du budget de l'Élysée).
**Compétences globales dans le Mythe** : 56 % sur l'ensemble du Mythe, 25 % sur Cyaegha, 63 % sur Chaugnar Faugn et les Tcho-Tchos, 69 % sur les Chthoniens, 74 % sur Majestic-12*, le CEEPS et les ovnis (Mi-Go 39 %), 51 % sur la Karotechia**, 21 % sur les expériences psychiques russes. Occultisme 77 %, Contacts divers 85 %.

## Historique de l'organisation

**1899** : La Mauritanie connaît une série de rébellions parmi les tribus du désert, fomentées par des sorciers se revendiquant d'un culte inconnu.
Une expédition militaro-scientifique s'enfonce dans le Sahara. Seuls un scientifique (Ernest Veroneau) et un caporal (Mathieu Compagnon) en reviennent. Tous deux déclarent avoir découvert une cité antique nommée G'Harne...
Ils fondent par la suite une organisation, l'Étoile d'Argent, en compagnie de quelques amis.
**1901** : Le président Loubet officialise l'Étoile d'Argent qui devient un organisme de lutte contre les « escroqueries du paranormal ». Son domaine d'action s'étend sur tout l'empire français et les « pays alliés ».
**1908** : A la demande du tsar, les « Argents » se rendent en Sibérie pour étudier le fameux « cataclysme de la Toungouska » (100 km² d'arbres déracinés, énergie mille fois supérieure à Hiroshima...). La Révolution de 1917 stoppe les investigations.
**Entre 1910 et 1918** : Intervention systématique dans toutes les affaires étranges impliquant potentiellement la responsabilité d'un gouvernement étranger. Environ deux cents enquêtes sont menées...
**1924** : L'Étoile d'Argent s'intéresse à un petit village d'Allemagne occidentale dont les habitants se livrent à des sacrifices humains en l'honneur d'un dieu nommé Cyaegha...
**1936** : Le Front populaire dissout officiellement l'Étoile d'Argent. Ses membres intègrent la Section de centralisation des renseignements, et plus précisément un autre groupe de recherches paranormales : le Bureau S. Mort naturelle du professeur Veroneau.
**Entre 1921 et 1938** : Nombreuses expéditions dans le Maghreb et en Extrême-Orient (notamment au Tibet). Découverte du culte de Chaugnar Faugn et étude d'une « population néolithique indochinoise » (les Tcho-Tchos...).
**1940** : Le Bureau S se désintègre. Une partie de ses membres adhèrent à l'État français sous l'impulsion de Mathieu Compagnon devenu colonel. D'autres tentent d'utiliser le Mythe pour lutter contre les nazis, avec des résultats désastreux. Une minorité passe dans une clandestinité plus conventionnelle en fondant « Félicie » une des branches du réseau de résistance « Musée de l'Homme » (voir le scénario Grand Écran du n°82). Les « Félicie coloniaux » sont particulièrement actifs en Asie où ils participent à plusieurs actions commandos contre des « centres de recherche » de l'Unité 731 du général Shiro Ishii (le Mengele japonais, expérimentations « génétiques » et études des contagions bactériologiques à grande échelle dans le nord-est de la Chine).

** Une conspiration de politiciens véreux, de milliardaires affairistes et de marchands d'armes qui sont en train de vendre les États-Unis (et donc le monde) aux Petits Gris. ** Karotechia : Un tas de vieux nécromants nazis réfugiés en Amérique du Sud, qui tentent de reconstituer un IVe Reich en utilisant la magie noire.*

# Félicie... aussi !

*(air connu)*

**1945** : Le colonel Compagnon est fusillé et ce qui reste du Bureau S est officiellement dissout pour « collaboration avec l'ennemi ».

**1946** : Plus de deux mille ovnis sont observés au-dessus de la Scandinavie. Ils ressemblent à des missiles, avec une extrémité en flammes. L'un d'entre eux s'écrase. Le professeur Dumard, membre de Félicie, participe à l'étude des restes en collaboration avec plusieurs autres collègues européens. L'analyse démontre que la « roquette fantôme » est constituée d'une matière organique inconnue sur Terre. Création du Comité d'Étude Européen des Phénomènes Stellaires (CEEPS), super organisation européenne secrète regroupant des laboratoires français, anglais, italiens, grecs, allemands et suisses. Le CEEPS poursuit, de nos jours encore, des travaux semblables à ceux de Majestic-12.

**1948** : Le général de Gaulle intègre les Félicie à sa « garde prétorienne », le futur SAC (Service d'Action Civique). Par la suite, Félicie devient un « réseau » officieux de la présidence.

**1952** : Le sous-marin *la Sibylle* disparaît en Méditerranée au large de l'Espagne. Félicie entre en contact avec les Delta Green, mais l'enquête n'aboutit pas. Par la suite, d'autres bâtiments (français mais aussi de l'Otan et de la marine soviétique) disparaissent tout aussi mystérieusement. Tout porte à croire qu'il existe une cité de Profonds en Méditerranée, non loin du détroit de Gibraltar. De nos jours, rien n'a encore été définitivement prouvé.

**1954-1971** : Félicie enquête sur les activités soviétiques en matière de « pouvoirs de l'esprit » mais aussi sur quelques affaires d'ovnis impliquant Majestic-12 en Europe.

**1954-1975** : Sur demande expresse du général de Gaulle puis de ses successeurs, Félicie enquête sur les nouveaux gouvernements des territoires décolonisés afin d'éviter l'influence des « sectes » sur des populations traditionnellement réceptives au Mythe. Il en résulte toute une série de « coups d'État » et d'assassinats « politiques »... C'est l'âge d'or de l'organisation qui a une influence certaine sur la politique étrangère française.
Si Félicie reste « neutre » d'un point de vue politique, des éléments isolés adhèrent cependant à différents mouvements anti-décolonisation durs (organisation d'attentats et de révoltes locales). De nos jours, on les retrouve dans la mouvance nationaliste française (prise de contacts avec la Karotechia).
A l'inverse, un Félicie rejoint le Viêt-minh (et devient par la suite membre des Khmers rouges et « conseiller personnel » de Pol Pot...) tandis qu'un autre adhère au FLN (de nos jours, au service du gouvernement algérien).

**1961** : Incident Gerboise. Des événements étranges surviennent autour de Reggane (centre d'expérimentation militaire des bombes atomiques françaises en plein Sahara). L'explosion d'une bombe A (« Gerboise bleue ») provoque un réveil chthonien. Les terrifiants résultats des investigations de Félicie entraînent l'utilisation de l'arme atomique cinq ans plus tard, le 04/10/1966 ; officiellement, c'est un essai atmosphérique, nom de code « Aldebaran ».

**1969** : Félicie enquête sur les agissements de la CIA au Viêt-nam : non seulement celle-ci a passé des accords avec des adorateurs de Chaugnar Faugh pour saboter les bases arrières du Viêt-minh mais elle utilise des armes bactériologiques au Cambodge (issues des travaux de l'Unité 731). Désireuse de faire disparaître toutes traces compromettantes, l'administration américaine ordonne alors un raid de destruction. C'est un massacre, trois mille marines périssent dans l'affaire. La Grande Offensive du Têt masque le scandale, tandis que les Delta Green, boucs émissaires parfaits, sont dissous dans la foulée.

**1976-1979** : Recherches sur un dispositif aéromobile permettant de détecter les cités chthoniennes sahariennes. Ce projet sera connu plus tard sous le sobriquet « d'avion renifleur » (coût : 779 millions de francs). Ne donnant pas les résultats escomptés, le projet est abandonné en 1979.

**1977** : Création du GEPAN (Groupement d'Études des Phénomènes Aérospatiaux Non identifiés) dépendant du CNES (Centre National d'Étude Spatiale) sur recommandation expresse de l'Institut des Hautes Études de la Défense Nationale. Sa mission est d'entreprendre des travaux de recherches sur les phénomènes communément appelés ovnis, menés sous l'égide d'un conseil regroupant d'éminentes personnalités du monde scientifique. Ce groupe est en fait une branche de Félicie spécialisée dans les phénomènes ovnis. Il est totalement indépendant du CEEPS, largement noyauté par Majestic-12 depuis les années 60.

**1979** : Opération Barracuda. L'empereur Bokassa est militairement renversé en Centrafrique. Ce dernier, jusqu'alors soutenu par la France, était en fait sous la coupe d'adorateurs d'Azathoth. Cette affaire jette le discrédit sur Félicie car tout porte à croire que « quelqu'un » a sciemment désinformé l'organisation pendant quinze ans...

**8 janvier 1981** : Incident de Trans-en-Provence. Atterrissage d'une « sphère aplatie ». Les traces au sol sont analysées par un laboratoire de l'INRA (Institut National de Recherches Agronomiques). Les scientifiques notent un vieillissement inexplicable des végétaux.

**1982** : Dissolution du SAC. Félicie, privée de son soutien politique « institutionnel », perd toute son influence et est privée de crédits.

**17 juin 1983** : Le responsable de l'INRA ayant analysé les échantillons de Trans-en-Provence est retrouvé mort dans la forêt du Massacre (haut Jura) alors qu'il revenait d'un séminaire genevois...

**1983** : Un article du *Canard enchaîné* présente les « avions renifleurs » comme une gigantesque escroquerie. Dans les milieux autorisés, Félicie perd le peu de crédibilité qui lui restait. Le 21 décembre 1983, le groupe est officiellement dissous par le président Mitterrand, à l'exception du GEPAN. On ignore qui a révélé l'affaire aux journalistes mais tout porte à croire que Félicie « paye » pour son attachement au gaullisme.

**1984** : Félicie devient une association de type Loi 1901. Elle agit désormais à tra- ▷

## L'empire colonial français en 1931

● **Afrique du Nord** : Algérie, Tunisie (protectorat*), Maroc (protectorat).
● **Amériques** : St-Pierre et Miquelon, Guadeloupe et dépendances, Martinique, Guyane.
● **Afrique noire** : Afrique occidentale française (Sénégal, Soudan, Mauritanie, Niger, Guinée, Côte-d'Ivoire, Dahomey), Afrique équatoriale française (Gabon, Tchad, moyen Congo, Oubangui-Chari),Djibouti, mandats** du Cameroun et du Togo.
● **Océans indien et antarctique** : Madagascar, Comores, Réunions, îles Éparses et Australes, Terre Adélie.
● **Asie** : Indochine (Cochinchine, Annam, Tonkin, Cambodge, Laos, Kouang-Tcheou-Wan), Indes françaises (Pondichéry, Chandernagor, Yanaon, Karikal et Mahé), mandats du Levant (Syrie et Liban), Cheikh Saïd.
● **Pacifique** : Océanie (Tahiti et dépendances), Clipperton, Nouvelle-Calédonie, Nouvelles-Hébrides (cogéré avec l'Angleterre), Wallis-et-Futuna (protectorat), Vanuatu.

** Gouvernement local fantoche dominé par la France.*
*** Gestion d'un territoire confiée à la France par la Société des Nations (ancêtre de l'ONU) à la suite des défaites turco-allemandes de 1918.*



## Le culte de Ngol

C'est un mouvement religieux africain, apparu dans le haut Congo, qui s'est largement répandu au Gabon à partir de 1945. Ngol est traditionnellement représenté par une petite statuette humanoïde ayant les bras levés. Mais qui est donc ce « Grand Ancien » inconnu prophétisant la fin du colonialisme à ses adeptes ? Tout simplement le général de Gaulle qui, lors de la conférence de Brazzaville en 1944, avait promis l'indépendance aux colonies africaines...

vers le monde via des sympathisants appartenant à divers mouvements humanitaires (Médecins du Monde notamment).

**1986** : Première invasion de sauterelles à Madagascar. Les ravages sont terribles pour l'environnement. Depuis, de nouvelles vagues apparaissent régulièrement et disparaissent mystérieusement. Selon toutes vraisemblances, il s'agit d'une forme abâtardie de la Nouvelle Grande Race.

**1988** : Le GEPAN est dissous dans des circonstances troubles. Il cède la place au SEPRA, une nouvelle organisation créée au sein de la Direction des Systèmes Opérationnels (département Sciences du CNES). Contrairement au GEPAN, le SEPRA ne mène aucune étude scientifique et aucun membre de Félicie n'en fait partie. Il se contente de collecter et de gérer des informations, de les expertiser et d'organiser des enquêtes approfondies. Le résultat de ces travaux fait l'objet d'une synthèse transmise au Comité des programmes scientifiques du CNES qui décide seul d'éventuelles recherches antérieures.

**1989-1991** : Entre deux et trois mille phénomènes ovnis sont observés en Belgique.

**5 novembre 1990** : De nombreux témoins affirment avoir vu plus de quatre cents ovnis entre 2 h30 et 23 h30 (46 % vers 19 h), et ce, dans soixante-quinze départements français différents dont Paris (quartier de la Défense).

**1994** : Félicie enquête sur d'étranges événements se déroulant dans les Pyrénées. Il existerait un culte voué à Chaugnar Faugh au Pays basque.

**1996** : Dix-huit élèves-officiers de St-Cyr et leurs trois encadrant légionnaires sont portés disparus lors d'un stage commando en Guyane. En fait, tout porte à croire qu'ils ont rencontré une variété primitive d'Hommes-Serpents...

Le président Chirac, sur les conseils de Jacques Foccart, une figure historique du gaullisme (accessoirement contact de l'organisation dans les années 20), réactive Félicie et l'intègre à la Division anthropologique du musée de l'Homme. M. Foccart meurt peu après d'une « crise cardiaque »... Malgré la subordination du musée de l'Homme au ministère de l'Éducation et de la Recherche, Félicie n'a de comptes à rendre qu'au président lui-même, ce qui lui vaut un certain nombre d'inimitiés au sein même des organisations tant gouvernementales que scientifiques. Cependant, bien que disposant d'une dotation financière et de nombreux contacts dans diverses organisations étatiques, Félicie ne dispose plus d'aucun passe-droit. Ses membres sont des citoyens comme les autres et, à ce titre, se doivent de respecter toutes les lois en vigueur.

**21 septembre 1998** : Une expédition d'Elf Aquitaine est sauvagement massacrée dans l'Antarctique. Quelques secondes d'un film de vidéo surveillance en élucident la cause : un Gnoph-Keh. L'affaire est d'autant plus curieuse que, jusqu'à présent, cette race n'était censée vivre que dans l'Arctique...

## Que faire de Félicie ?

● Félicie est la contrepartie logique de Delta Green. Elle a grandi sur un terreau différent, ses hommes ont des priorités et des terrains d'intervention différents, mais ils se consacrent au même but : la lutte contre la menace cthulhienne. Il est d'ailleurs vraisemblable que tous les grands pays européens ont une organisation de ce genre, bien cachée dans leurs services de renseignements. Et si vous demandez pourquoi ils ne coopèrent pas davantage, cherchez la contradiction dans la sentence : « Paranoïaques de tous les pays, unissez-vous ! » Comment pouvez-vous être sûr que les agents du pays voisin ne sont pas secrètement des adorateurs ? Et comment pouvez-vous être sûr de vos compagnons ? Et de vous ?

● Des Investigateurs expérimentés s'y sentiront comme des poissons dans l'eau. Dans les années 20, l'Étoile d'Argent rayonne sur la métropole et la moitié nord de l'Afrique. En cette fin de siècle, elle s'est un peu recentrée sur la métropole et l'étude des ovnis, mais conserve des contacts précieux un peu partout dans le monde.

● Félicie fera plaisir aux joueurs amateurs de scénarios « musclés ». Dans les années 60, elle a utilisé l'arme atomique contre les chtoniens. Sous sa forme moderne, elle accueille une proportion importante d'agents secrets plus ou moins troubles, de barbouzes plus ou moins repentis, et autres éléments douteux reconvertis dans la lutte contre le Mythe. Ils ont des ressources, des tas de copains mercenaires, aucun scrupule...

● Sous ses diverses incarnations des années 30 à 80, Félicie peut vous permettre de construire une campagne dans des époques peu utilisées par les auteurs de *L'appel de Cthulhu* (pour ne rien dire des lieux ! Ni l'Afrique, ni l'Indochine, ni d'ailleurs la France n'ont beaucoup excité la créativité des scénaristes). Le fil rouge pourrait en être le brave professeur Veroneau, qui n'est pas aussi mort que cela, s'est converti au culte de Nyarlathotep et, de temps en temps, revient persécuter ses anciens collègues.

**Philippe Rat. Illustration : Bernard Bittler**

## Rendez-vous

**dans le prochain numéro pour un grand scénario Appel de Cthulhu qui met en vedette l'organisation Félicie !**










Entrez dans l'univers fascinant de

MUTANT CHRONICLES

# WARZONE

## 2ÈME ÉDITION

LE PLUS COMPLET

DES JEUX D'AFFRONTEMENTS TACTIQUES AVEC FIGURINES







contient 80 figurines*



Liste des figurines sur simple demande

Figurines en métal disponibles (non peintes) dans votre boutique de jeux.

(*) Figurines en plastique non peintes



## BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir LA BOÎTE WARZONE 2ÈME ÉDITION
Au prix de 440 F. (franco de port). Ci joint mon règlement à l'ordre de
Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom ............................................................ Prénom ............................................................

Adresse..........................................................................................................................

.......................................................................................................................................

Code postal ............................................................ Ville ............................................................

Visitez notre site web : http://www.descartes-editeur.com

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

DESCARTES EDITEUR

NOUVEAU

UNE AIDE DE

# La voie du

**Le livre des Cinq Anneaux *est un de ces jeux où le background n'est pas, justement, qu'une « toile de fond ». Avant de s'investir, mieux vaut savoir où l'on va. Et pour en tirer le meilleur parti, connaître dès le départ les fondements, et de cette société et du jeu.***



## La voie du scénario

Concernant la diversité des thèmes de scénarios, *Le livre des Cinq Anneaux* (*L5A*) est vraiment un jeu de rôle complet. Intrigues à tiroirs, action et horreur constituent un cocktail d'une rare efficacité et d'une grande richesse. A noter qu'il est plus intéressant de combiner ces trois genres plutôt que de les utiliser séparément. Au meneur de jeu de doser ces ingrédients en fonction des aventures qu'il veut animer.

● **Les intrigues**. Là, le bonheur est total! L'étiquette très stricte de la société rokuganaise se prête idéalement à ce genre. Tout n'est que non-dit, insinuations et arrière-pensées. A la cour, les gens ne doivent ni dire la vérité, ni laisser paraître leurs sentiments. Violer ces règles est le meilleur moyen d'embarrasser son entourage et de perdre la face, donc la vie. Dès lors, les intrigants sont obligés de redoubler de subtilité. Et l'honneur est sauf tant que les coups bas ne sont pas dévoilés sur la place publique.

● **L'action**. Un pays immense, des puissances militaires arrogantes, de fiers samouraïs qui rivalisent de témérité, des bandits de grand chemin, des assassins et d'innombrables créatures de l'Outremonde : tous ces éléments sont autant de prétextes à une partie de *L5A* mouvementée.

Ajoutez à cela des règles de jeu au diapason avec l'univers. Ainsi, le système d'enchères et les combats meurtriers reflètent idéalement l'héroïsme des samouraïs et le lyrisme des affrontements.

● **L'horreur**. L'Outremonde est un formidable outil de terreur. Ses agents peuvent prendre toutes les formes, y compris visage humain. Ses maîtres semblent inaccessibles dans leur refuge au milieu de la désolation. Inaccessibles et inlassables, comme leurs armées de démons qui se pressent aux portes de Rokugan. Et puis il y a ces hommes qui ont vendu leur âme aux Onis en échange de pouvoirs terrifiants. Mais le plus terrible est que cette corruption infecte ceux-là même qui luttent avec acharnement contre elle. Les créatures de l'Outremonde menacent de surgir à tout moment et il n'y a qu'un remède, hélas provisoire : le sabre. A ce titre, l'Outremonde fait efficacement ressortir la nature fataliste de la mentalité japonaise.

## La voie (semée d'embûches) du meneur de jeu

● **La culture japonaise**. L'idée d'avoir à s'imprégner de culture japonaise pour pouvoir animer *L5A* peut décourager. Pourtant, c'est l'un des éléments les plus faciles à assimiler. D'abord parce que l'image du samouraï est largement popularisée en occident. Il est ainsi possible de se documenter sur ce sujet en s'amusant (voir plus loin). Ensuite parce que le livre de base présente clairement ses caractéristiques essentielles sans se perdre en détails. Enfin, parce que Rokugan n'est pas le Japon historique (la place accordée aux femmes en est un exemple éloquent). Donc, intéressez-vous en priorité à tout ce qui aide à poser l'ambiance ou à donner une touche d'authenticité à vos parties. Et quand vous ne savez pas, improvisez! Du moment que cela s'intègre bien dans le décor, on ne peut rien vous reprocher. La proportion de culture japonaise dans la culture rokuganaise est plus une question d'apparence et de perception que de connaissances techniques.

● **La mort**. Pour bien jouer à *L5A*, la difficulté réside plus dans la compréhension de la mentalité japonaise que dans la connaissance précise du background. Le point le plus épineux est incontestablement la mort. A Rokugan, un samouraï naît pour mourir. Contrairement à tous les autres jeux de rôle, le but de tout personnage est de bien mourir. Si l'on ajoute la mortalité extrême du système de combat, on peut craindre le découragement des joueurs les plus motivés. Pour y remédier expliquez, martelez et répétez *ad nauseum* à vos joueurs que leurs personnages sont nés pour mourir, et que la mort n'est en aucune façon une sanction. Peu importe de mourir tant que l'on meure bien.

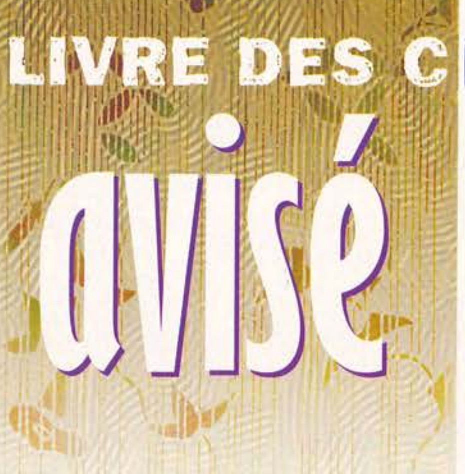
● **L'honneur**. La difficulté à comprendre l'honneur réside sans doute dans la confusion qui existe entre l'honneur et la « face ». Un personnage perd la face lorsqu'il est humilié, « déshonoré » aux yeux des autres. Ce n'est pas son honneur « personnel » qui est alors en cause mais son honneur « social ». Le personnage ne perd des points d'honneur (voire ne fait seppuku) que s'il se trouve indigne des valeurs en lesquelles il croit, à cause de ce qui s'est produit. Toutefois, vous pouvez simuler la perte de face en diminuant la gloire du personnage.

Donc, le fait de perdre la face contraint socialement le samouraï à se suicider et lui fait éventuellement perdre des points de gloire. Mais le déshonneur personnel peut également mener un samouraï à faire seppuku. Au bout du compte, le meneur de jeu est le seul juge.

Ceci dit, un personnage socialement déshonoré doit-il obligatoirement faire seppuku? La réponse est évidemment non. Nombre de samouraïs préfèrent quitter leur seigneur et renier leur nom plutôt que de s'ouvrir le ventre. D'où croyez-vous que viennent tous ces brigands rônins qui courent les villes et les campagnes de Rokugan?

● **Les ninjas**. C'est l'une des images d'Épinal les plus tenaces du Japon médiéval, et Rokugan n'y échappe pas. Les informations actuellement disponibles sur ces sinistres individus sont aussi contradictoires que parcellaires. On sait qu'ils existent, mais sous quelle forme? En atten-

# joueur avisé



dant le supplément *Way of the Shadow* qui éclairera peut-être notre lanterne, vous êtes invité, en tant que meneur de jeu, à vous faire votre propre idée, ou mieux, vos propres idées de l'identité réelle de ces maîtres de l'ombre. En l'état actuel de la gamme, vous ne pourrez de toute façon pas avoir tort. D'ici là, peut-être vaut-il mieux laisser planer le doute sur leur existence, un peu à la manière des petits gris d'X-Files.

## La voie de l'inspiration

### Bandes dessinées

— *Usagi Yojimbo* (Stan Sakaï; Fantagraphics et Dark Horse Comics). Ce comics en américain mettant en scène les aventures d'un lapin samouraï est la meilleure source d'inspiration possible pour les anglophones. Il a été adapté en jeu de rôle par R. Talsorian Games.
— *L'habitant de l'infini* (Samura; Manga Casterman). Les aventures d'un samouraï errant immortel sur la voie de la rédemption.
— *Le Tengu carré* (David B; Dargaud). La mythologie japonaise vue par un Français.
— *Bouddha* (Osamu Tesuka; Tonkam). Le bouddhisme est peu présent dans Rokugan mais c'est l'un des composants de la spiritualité japonaise.

### Films

— Les fresques de Kurosawa (*Le château de l'araignée, Ran, Kagemusha*). Des drames shakespeariens, de subtiles intrigues de cour et des batailles épiques.
— Les films de Chambara/Ken Geki (la saga des *Baby Cart, Les sept samouraïs, Yojimbo, Goyokin*...). Des combats au sabre lyriques et des destins tragiques de samouraïs errants.
— *La ballade de Narayama* (Imamura). Ce chef-d'œuvre peint la cruauté de la vie des paysans et montre le poids de ses traditions impitoyables.
— *Ridicule* (Patrice Lecomte). Pour comprendre comment on en arrive à faire seppuku après avoir perdu la face devant son daimyo.
— *Yakusa* et *Sonatine*. Deux merveilles d'un genre qui démontre que même les pires malfrats ont un sens de l'honneur et de la loyauté.
— Les films hollywoodiens et spaghettis comme *Rio Bravo* et *Le bon, la brute et le truand*. Pour leurs villages isolés terrorisés par une bande de criminels et leurs personnages amoraux ou héroïques. Les westerns ont de nombreux points communs avec le moyen âge japonais.

### Anime

— *Ninja Scroll*. Du médiéval-fantastique japonais et beaucoup de fun.

### Livres

— *La Pierre et le Sabre* suivi de *La parfaite lumière*. Ce pavé fabuleux sur la vie d'un des plus grands samouraïs historiques du Japon, Miyamoto Musashi, l'auteur du vrai *Livre des Cinq Anneaux*, est indispensable pour comprendre Rokugan.
— *Shogun*. Très connu pour son adaptation télévisuelle, ce roman, malgré son occidentalocentrisme, n'en est pas moins une bonne source de renseignements.
— Shakespeare. Toutes les œuvres du maître anglais sont autant de scénarios. L'esprit shakespearien est d'ailleurs tellement proche de la mentalité japonaise que Kurosawa n'a pas hésité à s'en inspirer.

**Mehdi Sahmi et Mathias Twardowski**
**illustration : Stéphane Levallois**

### Récapitulatif des profils de personnages

***Ce tableau est destiné aux joueurs, pour leur permettre de se faire une idée rapide des différents profils de personnages. Il intègre les vingt-neuf familles et les trente-cinq écoles des sept clans présentés dans le livre de base et les livrets de Voies (Way of...).***

| Clans | Familles | Écoles | Présentation sommaire |
|---|---|---|---|
| *Crabe* | Hida | Bushis | Le Crabe type, le bourrin sans manières |
| | Hiruma | Scouts (éclaireurs et espions) | Leur terre a été dévorée par l'Outremonde |
| | Kaiu | Ingénieurs militaires | Tempérament pondéré, stratèges en défense |
| | Kuni | Shugenjas ou chasseurs de sorcières | Spécialistes de l'Outremonde |
| | Yasuki | Marchands | Contrebandiers transfuges de la Grue |
| | Toutes | Berserkers | Une école de brutes fanatiques |
| *Dragon* | Togashi | Ise Zumi (ordre de moines tatoués) | Les tatouages confèrent des pouvoirs |
| | Agasha | Shugenjas | Ils composent des élixirs |
| | Kitsuki | Magistrats | Spécialistes des énigmes |
| | Mirumoto | Bushis | Des maîtres de l'escrime à deux sabres |
| *Grue* | Doji | Courtiers | La Grue type, intrigant à la cour (impériale) |
| | Asahina | Shugenjas | Ils fabriquent des talismans, non violents |
| | Daidoji | Gardes du corps | Guerriers honorables chargés du sale boulot |
| | Kakita | Duellistes ou académie d'artisans | Les artisanats confèrent des pouvoirs |
| *Licorne* | Shinjo | Bushis | Des cavaliers émérites, de grands voyageurs |
| | Ide | Émissaires | Diplomates et porte-parole du clan |
| | Iuchi | Shugenjas | Ouverts d'esprit et aux magies étrangères |
| | Moto | Bushis | Fanatiques car humiliés par l'Outremonde |
| | Otaku | Amazones | De farouches samouraïs-ko à cheval |
| *Lion* | Akodo | Bushis | Les samouraïs traditionnels (bushido à la lettre) |
| | Ikoma | Bardes | De grands historiens |
| | Kitsu | Shugenjas ou magie des ancêtres | Attachés à la tradition et à leurs ancêtres |
| | Matsu | Bushis | De très fières samouraïs-ko |
| *Phénix* | Shiba | Bushis | Les seuls bushis du clan, dominés par les Isawa |
| | Asako | Académie Henshin (moines) | Ils manipulent l'essence même des éléments |
| | Isawa | Tensaï (Éléments) ou Ishiken (Vide) | Fiers et indépendants, les meilleurs shugenjas |
| *Scorpion* | Bayushi | Bushis | Des intrigants malhonnêtes (liés aux ninjas ?) |
| | Soshi | Shugenjas | Une école à la sinistre réputation |
| | Shosuro | Acteurs ou assassins | Des diplomates adeptes du subterfuge |
| | Yogo | Shugenjas | Les gardiens des douze parchemins noirs |

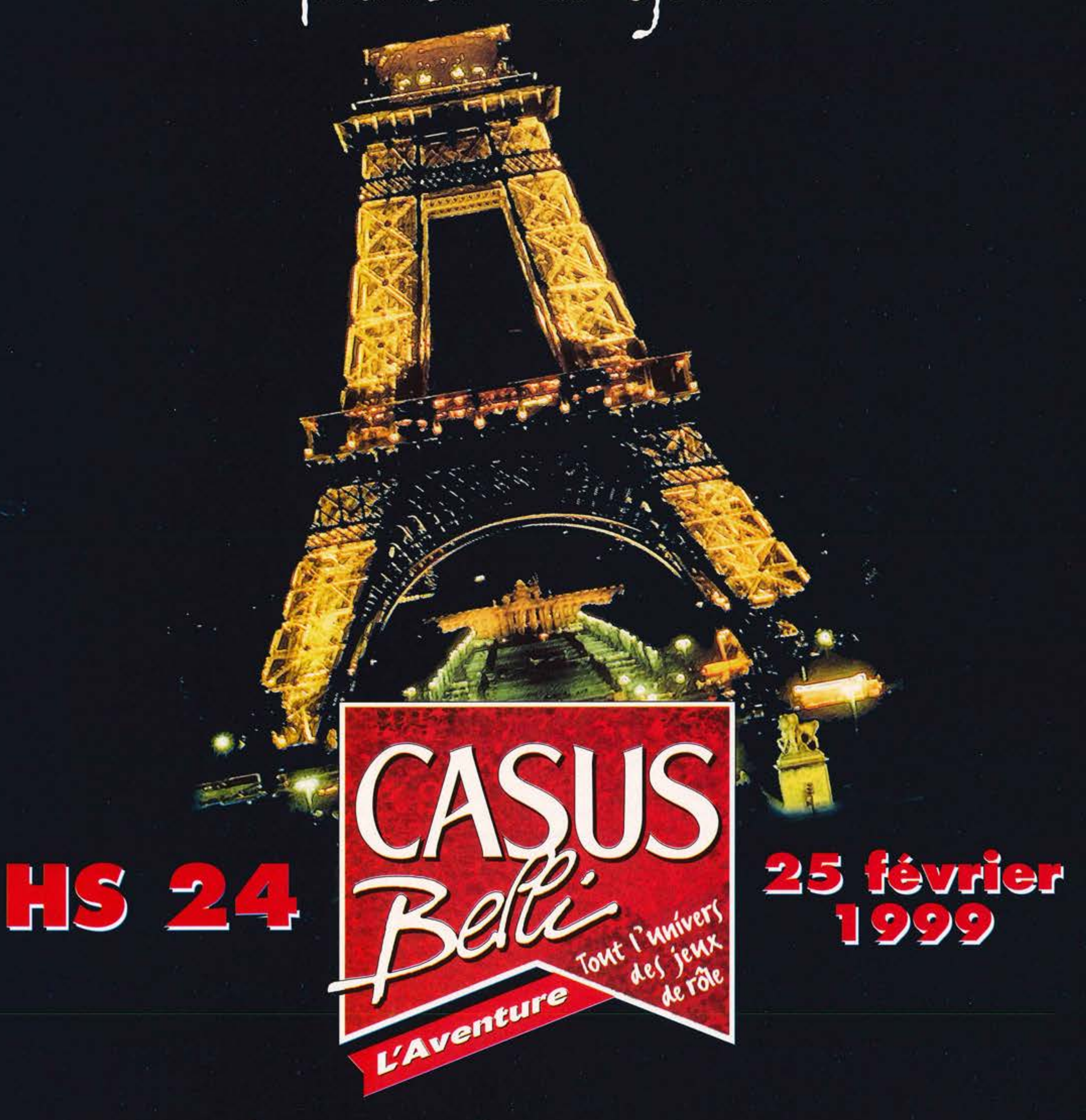
La Fin des temps est proche

Casus Belli offre aux vampires parisiens une promenade dans

Paris by Night

accompagnée d'une grande campagne sombre :

Un parfum de Géhenne




ET AUSSI CINQ SCÉNARIOS MOYEN MÉTRAGE POUR : LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX, LE JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU, MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE, PENDRAGON, STAR WARS. ET LA FIN DE NOTRE CAMPAGNE AD&D DANS PAORN « LES DIEUX VIDES ».

# Deux nouveaux personnages pour la boîte d'initiation à AD&D

## Abergas

Classe de personnage : **Clerc** Race : **Humain**

| | |
|---|---|
| **Force** | 18 |
| **Dextérité** | 6 |
| **Constitution** | 12 |
| **Intelligence** | 11 |
| **Sagesse** | 14 |
| **Charisme** | 13 |

**Déplacement** 12

| Niveau | Jet de sauvegarde | TAC0 |
|---|---|---|
| 1-3 | 15 | 19 |
| 4-5 | 14 | 17 |

**Dégâts** (masse d'armes) 1d6+1+2

**Classe d'armure** (cuir, bouclier, Dextérité) 8

**Points de vie** 8

### Équipement de départ

Armure de cuir, sac à dos, masses (deux, on ne sait jamais !), bouclier.

### Nombre de sorts

| *Niveau de sort* | *Niveau du personnage* 1er | 2e | 3e | 4e | 5e |
|---|---|---|---|---|---|
| 1er | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 2e | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 3e | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

### Points d'expérience

| Points d'expérience | Niveau du personnage |
|---|---|
| Moins de 1500 | 1 |
| Jusqu'à 3000 | 2 |
| Jusqu'à 6000 | 3 |
| Jusqu'à 13000 | 4 |
| Jusqu'à 27500 | 5 |

### Note :

Pour les règles du Clerc, utilisez la fiche de Lordan le Pur.

## Laena

Classe de personnage : **Voleuse/Magicienne** Race : **Elfe**

| | |
|---|---|
| **Force** | 7 |
| **Dextérité** | 16 |
| **Constitution** | 11 |
| **Intelligence** | 15 |
| **Sagesse** | 9 |
| **Charisme** | 14 |

**Déplacement** 12

| Niveau | Jet de sauvegarde | TAC0 |
|---|---|---|
| 1-2 | 12 | 20 |
| 3-4 | 12 | 19 |
| 5 | 12 | 18 |

(+1 au TAC0 avec dague lancée)

**Dégâts** 1d4 (dague)
2d4 (attaque sournoise)

**Classe d'armure** 8
(bonus de 2 grâce à la Dextérité)

**Points de vie** 5

### Équipement de départ

Grimoire, sac à dos, 4 dagues, vêtements.

### Note :

Pour les talents de voleur, utilisez la table de Fureteur.
Pour le nombre de sorts, utilisez la table de Feuillargent Milune.

### Points d'expérience

| *Points d'expérience* | *Niveau de voleuse* | *Points d'expérience* | *Niveau de magicienne* |
|---|---|---|---|
| Moins de 1250 | 1 | Moins de 2500 | 1 |
| Moins de 2500 | 2 | Moins de 5000 | 2 |
| Moins de 5000 | 3 | Moins de 10000 | 3 |

(Utilisez les mêmes règles que pour Feuillargent Milune)

***Vous venez de découvrir Advanced Dungeons & Dragons avec la boîte d'initiation. Voici deux fiches de personnages complètes, qui vous permettront de varier les plaisirs avant de créer vos propres personnages. Vous remarquerez que le verso des fiches ne reprend pas les règles (que vous connaissez maintenant !), mais présente l'histoire et le caractère du personnage. Les Maîtres du Donjon plus expérimentés pourront interpréter ces deux personnages et les confronter aux aventuriers.***

François Doucet. Illustration : Emmanuel Roudier

# Laena

**Histoire** : Laena est une orpheline qui ne connaît pas ses origines. Élevée dans un foyer religieux, elle s'en enfuit à quatorze ans et, se faisant passer pour un garçon, commença une carrière de voleuse. Adroite et téméraire, elle rejoignit une bande de jeunes malandrins, et apprit toutes les ficelles du métier. Vers l'âge de quinze ans, elle commit l'erreur de dérober la bourse d'un mage, qui la captura magiquement et la livra aux autorités. Furieuse, Laena jura de se venger. Après son séjour dans les geôles, où elle dut abandonner son « déguisement » de garçon, la jeune fille chercha un maître en magie. Le père d'un de ses camarades, un modeste prestidigitateur, lui enseigna les bases de l'Art. Fascinée, Laena retrouva le mage qui l'avait envoyée en prison, et devint son élève, renonçant par là même à sa vengeance. Laena est aujourd'hui une voleuse exceptionnelle, qui use de sa magie pour préparer et faciliter ses larcins. Sa renommée croissant (ce qui est néfaste), elle a décidé de quitter la vie citadine et de se lancer à l'aventure.

**Caractère** : Laena cultive le mystère ; dans sa vie tout n'est que masques. Le garçon manqué est désormais une frêle jeune fille aux traits fins et au regard intense. Farouche et rancunière, elle dédaigne les combats au corps à corps et se refuse à tuer, par reconnaissance envers les prêtres qui l'ont élevée. Magicienne et voleuse, elle doit cette double excellence à son sang elfe dont elle ignore tout. Hors-la-loi depuis son enfance, elle vole pour assurer sa subsistance, et donne le reste autour d'elle. Laena ne sait pas encore très bien ce qu'elle veut devenir, mais lorsqu'elle se sera décidée… rien ne l'arrêtera !

**Laena comme personnage interprété par le MD** : Subtile et pleine de charme, Laena peut provoquer des discordes et des dilemmes intéressants parmi les personnages-joueurs. Sans scrupules, elle peut décider de les voler par défi autant que par intérêt. En outre, ses dons rares en font une voleuse réputée, et peut-être les PJ seront-ils amenés à louer ses services pour une opération exceptionnelle. Donnez-lui des objets magiques utilitaires, comme des anneaux de protection ou un anneau d'action libre, plutôt qu'une dague magique : Laena n'aime pas se battre et considère qu'un combat est toujours évitable.

# Abergas

**Histoire** : Le jeune Abergas aurait pu très mal tourner. Doté par la nature d'une force exceptionnelle, il s'avéra très tôt qu'elle n'avait d'égale que sa maladresse. Cette combinaison redoutable le complexa considérablement, et il y gagna un caractère difficile. Abergas, enfant, cassait tout, se blessait fréquemment, et maltraitait rudement ses camarades. Vers seize ans, il apprit le métier des armes, mais son manque d'agilité était un handicap. Tout changea le jour où, au cours d'une fête de village, il se querella avec un ami et le frappa si fort à la tête que tous le crurent mort. Alors que la milice arrêtait Abergas qui désespérait, un religieux porta secours au blessé et le guérit par une simple prière. Abergas fut profondément soulagé, et plus encore quand on le relâcha, avant de le placer en pénitence auprès du clerc ! Le jeune homme avait trouvé sa voie. Sa foi paysanne et simple devint sincère et forte, et il fut bientôt capable d'exercer les miracles dont sont capables les religieux.

**Caractère** : Abergas n'a rien d'un croisé ou d'un inquisiteur. C'est un homme d'une grande gentillesse, malgré sa musculature impressionnante et son visage sévère. Sa maladresse est un poids pour lui, car elle est presque comique. Il en souffre, mais la considère comme une forme d'épreuve divine.
Abergas n'abuse jamais de sa force, mais l'impétuosité de sa jeunesse revient au galop lorsqu'il est confronté à la violence aveugle, ou aux cultes maléfiques. Lorsqu'il est en colère, c'est un adversaire terrifiant, mais il ne montre jamais de cruauté ou de rancune.
Sa seule crainte est de provoquer un mal irréparable à cause de sa gaucherie, et c'est là sa motivation principale : acquérir les pouvoirs nécessaires pour réparer toutes ses erreurs. Évidemment, il s'agit d'une quête sans fin.

**Abergas comme personnage interprété par le MD** : Abergas est prêtre d'une divinité bonne, principalement concernée par la guérison et/ou les opprimés (comme Ilmater ou Lathandre dans les Royaumes oubliés). Quel que soit son niveau, dotez-le plutôt d'objets défensifs ou curatifs, car il n'est guère intéressé par les combats. Insistez bien sur le contraste entre son apparence et sa personnalité, et n'omettez pas, par exemple, de lui faire renverser un gobelet de vin sur son interlocuteur ! Abergas peut faire un excellent pèlerin itinérant, ou un jeune clerc du temple préféré des personnages-joueurs.




# Ji-herp

**Au commencement, l'univers n'était qu'ordre et chaos, lumière et ténèbres. Et puis vint un nouvel éditeur, avec un monde médiéval-fantastique très particulier, très dosé en mysticisme.**

## L'univers

N'étant pas arrivé au résultat escompté avec Sa première création, connue sous le nom de Satan, Dieu créa Adam et Ève. Satisfait de Son œuvre, il engendra alors un peuple à leur image. Caïn, Abel et Seth, les enfants d'Adam et Ève, furent chargés de guider cette humanité naissante. Mais Caïn dérapa et suivit les voies de Satan, et les premières guerres de l'histoire humaine éclatèrent. Il tua son frère Abel et usurpa son pouvoir, avant d'être défait par Seth. Il fut banni de la Terre, et Seth devint l'unique guide de l'humanité.

Nés du Chaos et de l'Ordre, les Peuples anciens apparurent en même temps que l'Homme, mais indépendamment de la volonté de Dieu. Dans le monde de *Ji-Herp*, on rencontre donc des Elfes, des Nains, des Klotians (sorte de géants brutaux et bêtes), un peuple féerique constitué de Lutins et de Féeries, des Métamorphes (êtres capables de se métamorphoser), des Félidés (créatures humanoïdes), des Loups-garous, des Hommes-Dragons et des Vampires.

Le monde de *Ji-Herp* a évolué lentement, en raison du parfait équilibre entre l'Ordre et le Chaos. C'est un monde médiéval-fantastique, où la foi et le mysticisme sont très importants. Il existe plusieurs religions : Dieu est représenté par la Lumière et l'Église ; l'Ordre et le Chaos ont chacun leur panthéon ; les Ténèbres, à l'opposé de la Lumière et du Bien, sont servies par cinq entités ; et pour finir, Satan, qui est le premier et le plus puissant des archanges.

Trois grands continents constituent le monde de *Ji-Herp*. Au sud Aséan, le plus vaste, regroupe le plus grand nombre et la plus grande variété d'habitants. Au nord celui d'Akapan, avec une densité de population très faible, mais toujours aussi hétéroclite et variée. Quant à Tersainte, le dernier continent à l'est, c'est celui où l'on rencontre le plus d'êtres humains. Chacun des continents est décrit avec ses populations, ses grandes villes, son climat et sa végétation.

## Les règles

La création de personnage est simple et rapide. En fonction de la race, choisie parmi les vingt-trois proposées, vous lancez un nombre variable de D4 dans cinq attributs physiques (Force, Constitution, Taille, Dextérité, Beauté) et trois mentaux (Intelligence, Esprit, Charisme). Puis vous répartissez des points de pourcentage dans des compétences classées en cinq groupes : Sens, Communication, Adresse, Connaissance et Furtivité. Il ne reste plus qu'à choisir une classe de personnage parmi les onze proposées (guerrier, marin, marchand, mage...). Il faut tout au plus une demi-heure pour créer votre personnage.

Le système de jeu est lui aussi très simple, puisqu'il fonctionne avec des pourcentages. Il est très inspiré de celui de Chaosium, et les auteurs ne s'en cachent pas. La feuille de personnage fait d'ailleurs penser à celle de *Stormbringer* (vous vous souvenez... l'ancêtre d'*Elric*). La qualité de l'action peut être mesurée, avec le « coup de maître » qui correspond à une réussite extraordinaire, et l'échec total qui correspond à une action méchamment ratée. Il y a même un petit système de combat de masse, simple mais efficace.

Les lanceurs de sorts utilisent les invocations, la magie et l'ingéniomancie (magie scientifique) pour manipuler la réalité. Un grand nombre de combinaisons magiques permettent de lancer quantité de sorts, d'invoquer des créatures, d'utiliser les runes... mais tout cela n'est accessible qu'aux mages. Le système d'utilisation de la magie, avec des mélanges d'essences et de formes, n'est pas sans rappeler *Ars Magica*, mais qui s'en plaint ?

## L'inclination spirituelle

Dans *Ji-Herp* vous êtes obligé de croire en un dieu. L'inclination spirituelle mesure le niveau de croyance en une religion ou un concept. Choisir celle du personnage est très important puisqu'elle va le suivre toute sa vie (et lui procurer certains avantages). Au début de jeu, elle a peu d'influence, mais elle évolue au cours des parties en fonction des actions du personnage. A vous de décider vers quel côté vous désirez le voir tendre.

## Conclusion

On peut penser qu'en matière de monde méd-fan, tout a déjà été fait. *Ji-Herp* nous prouve le contraire en nous faisant découvrir une nouvelle vision de ce thème. Et j'ai tout particulièrement apprécié la notion d'inclination spirituelle.

Quelques petits problèmes toutefois : l'histoire de l'univers est bien décrite mais demanderait des éclaircissements pour la période de jeu, celle où interviennent les personnages des joueurs (cela fera-t-il l'objet d'un supplément ?) ; la présentation et les illustrations ne sont pas vraiment enthousiasmantes.

Mais il faut avant tout saluer la naissance d'un nouvel éditeur français et lui souhaiter d'atteindre rapidement la cour des grands.




**FICHE TECHNIQUE**

- Ji-Herp est un jeu de rôle français édité par Yggdrasil.
- *Création* : Joël Alves et Stéphane Naudin.
- *Dessinateurs* : Sophie Anfray-Carmona, Stéphane Naudin, Nicolas Pages, Marie-Laure Laplaine, Laurent Cruchet, Joël Alves, David Mendouze.
- *Présentation* : 210 pages en noir et blanc sous couverture souple en couleur.
- *Prix* : 210 F.
- *Prévisions* : première extension prévue fin février (écran + mini campagne + aides de jeu). Le rythme de parution devrait être d'un supplément tous les trois mois.

**Aubert Bonneau**




# Guil

***Dans Guildes, la dimension épique est importante : les combats sont hauts en couleur, les paysages grandioses et les personnages, d'authentiques héros ! Pour relever ce défi, les joueurs fraîchement débarqués sur le Continent doivent bénéficier du meilleur équipement. Faisons le point sur cette quête des origines...***

## Un peu d'histoire...

Les joueurs incarnent des aventuriers natifs d'une des six nations des Rivages : les Maisons. Chacune présente des particularités intéressantes à jouer. En caricaturant à l'extrême, on peut dire que les Ulmèques ressemblent aux Aztèques, les Gehemdals aux Francs et les Venn'dys aux Vénitiens de la Renaissance. Les Ashragors sont d'affreux démonistes, les Kheyzas des nomades et les Felsins un mélange entre les Arabes et les Asiatiques du Moyen Âge.

La vie sur les Rivages a été bouleversée, il y a environ deux cents ans, par l'apparition d'un mystérieux Continent situé à deux mois de navigation vers le sud. Des visionnaires décidèrent de constituer des compagnies indépendantes des Maisons, dans le but d'explorer le Continent et d'exploiter ses richesses. Ainsi naquirent les guildes. Les personnages, après une formation dans une Académie, ont été engagés dans une de ces guildes.

Par ailleurs, l'Astramance, une mystérieuse créature possédant de puissants dons divinatoires, prophétisa que les Rivages rencontreraient leur destin sur le Continent. C'est ainsi que chaque Maison se lança dans la quête de ses origines.

## La boîte de base

Elle contient une très belle *carte* en couleur du Continent, un *livret d'introduction au jeu de rôle* et un dossier (*Les Rivages*) rassemblant les règles de création de personnage, une présentation des Maisons et l'histoire des guildes.

*L'Aventure* se consacre aux règles de jeu. Les personnages sont définis par huit caractéristiques de base (quatre mentales, quatre physiques). Trois caractéristiques supplémentaires en sont dérivées : l'Art guerrier (combat), l'Art étrange (magie) et l'Art guildien (intrigue et politique). Lors de la création du personnage, des compétences lui sont attribuées en fonction du métier qu'il exerçait avant son entrée à l'Académie (à choisir dans une liste bien fournie). Elles sont complétées par celles acquises lors des enseignements de l'Académie.

La résolution des actions est simple : jet de caractéristique + compétence + 2d6. Sur une table, le résultat est confronté à une difficulté déterminée par le meneur de jeu. La table indique directement la qualité de l'échec ou de la réussite. En cas d'opposition, la difficulté correspond au résultat du jet de l'adversaire. Lors des combats, les PJ peuvent de surcroît dépenser des points de sheï, qui permettent d'accomplir des exploits tels que se battre avec deux armes ou porter une botte.

Pour finir, *Le Continent*, réservé au MJ, contient deux scénarios. Le premier, *Le réveil*, est très bon. Il permet aux joueurs de découvrir les phénomènes étranges du Continent. Le second, constitué de *La nef d'hiver* et du *Géant d'Aquame*, est moins intéressant, mais révèle une des particularités de Port MacKaer.

## Écran de jeu

Il est difficile de se passer de ce bel écran en quatre volets, car il contient côté MJ toutes les informations nécessaires en cours de partie. Il est accompagné d'un scénario, *Les perles de Nocte*, qui risque de laisser les joueurs sur leur faim, mais le MJ a des pistes pour prolonger l'intrigue.

## Le loom

Ce supplément est indispensable. En effet, il renferme les règles de magie qui remplacent celles, incomplètes, de la boîte de base. La magie dans le monde de Cosme est assez complexe. Tous les natifs, mis à part les Felsins, possèdent en eux une étincelle de loom (énergie magique) composée de cinq couleurs. Chaque Maison maîtrise un Art étrange particulier auquel est associée une couleur. Les Felsins ne peuvent pas utiliser la magie des autres Maisons. Par contre, ils développent un loom invisible.

Il existe plusieurs types de sortilèges. Les tours correspondent à une magie faible, ils ne consomment pas de loom pour être lancés, contrairement aux sorts et surtout aux sortilèges. Ces derniers sont les plus puissants et sont organisés en phylums (tableaux de progression) très hiérarchisés. Pour apprendre un sortilège, il faut d'abord connaître ceux qui le précèdent dans le phylum. De plus, les sortilèges ne peuvent être appris que sur le Continent, par la lecture de loom raffiné (c'est-à-dire contenant de l'information, par opposition au loom brut qui permet de lancer les sorts).

Quelques manifestations dues à la forte concentration de loom sur le Continent sont aussi abordées dans ce supplément, comme les créatures ou les objets loomiques. La partie technique est judicieusement récapitulée à la fin du livret.

# PORTRAIT DE FAMILLE




## L'aventurier

Destiné au meneur de jeu et aux joueurs, ce supplément est en grande partie rédigé sous forme de conseils prodigués par des aventuriers expérimentés. Le ton est vivant, les expressions colorées et le tout est très agréable à lire. Vous y trouverez toutes les informations concernant la formation à l'Académie, la vie à bord d'un navire transocéanique, l'entrée dans une guilde et les dangers du Continent. De plus, il contient une longue liste de prix, qui faisait auparavant défaut (absence regrettée dans un jeu où les échanges commerciaux tiennent une part importante). C'est un supplément utile, mais pas essentiel pour débuter.

## Suppléments Maisons

Même s'ils ne sont pas nécessaires pour commencer à jouer, ces livrets s'avèrent précieux car ils détaillent l'histoire, la géographie et surtout l'esprit de chaque Maison, qui étaient seulement esquissés dans la boîte de base. Une liste de PNJ complète le tout. Actuellement, ce type de supplément est disponible pour les Maisons Venn'dys, Ashragor et Kheyza. Le seul reproche à faire à ces livrets est que certains secrets, réservés au MJ, sont mélangés avec le reste du texte et donc susceptibles d'être lus par les joueurs.

## Atlas du Continent

Les *Atlas* regorgent d'informations sur certaines régions du Continent (peuples autochtones, implantation des guildes, secrets). Rédigés sous la forme de comptes rendus de voyage, ils sont très agréables à lire. La plupart présentent des situations pouvant être facilement développées dans des scénarios. Le *Volume premier* (Corne de Sagesse, Couronne stellaire et Marches de Gambe) est accompagné de magnifiques cartes en couleur et le *Volume second* (Empire du Noir Couchant, Baronnies rouges, Berceau de Dana et Frontières nomades) d'une grande carte en noir et blanc. Malgré l'intérêt évident de ces suppléments, un MJ imaginatif peut aisément s'en passer.

### Guildes sur le Net

- **Sites consacrés à *Guildes***
(background, règles maison, aides de jeu et scénarios. .)
– L'île de Polomée :
http://www.multimania.com/guildes/
– Les Arpenteurs de Cosme :
http://www.multimania.com/chninkel/
– Les Mystères du Continent :
http://pages.infinit.net/wezel/camp/guildes.html
- **Sites généralistes proposant du matériel pour *Guildes***
(aides de jeu et scénarios)
– Chroniques des Autrefois et Ailleurs :
http:// www.multimania.com/leto3/
– Le Crâne Hurlant :
http://be.org/JdR/jdrpp.htm#guildes
– La Guilde des Conteurs :
http://guilde.citeweb.net/scenarii/scenar.html
– La Guilde de l'Imaginaire :
http://www.multimania.com/imagine/ludique.html
– La Scénariothèque :
http://www.virandia.org/Jeux/Scenariotheque/Materiel/un_jeu.php3 ? jeu=Guildes
– La page Guildes du site de l'Elfe Noir :
http://JdR.dyn.ml.org/darkelf/JdR/guildes/
– Aides de jeu de L'Envers du jeu :
http://perso.wanadoo.fr/mangoose/aidesdejeu.htm
- **Webring**
– Le cercle des Constellations, dont la vocation est de relier tous les sites consacrés à Guildes :
http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/guildes/
- **Liste de diffusion** (e-mail).
Pour discuter de *Guildes* avec les autres fans du jeu et certains de ses auteurs. Pour s'abonner, envoyer un message à l'adresse Majordomo@emn.fr avec dans le corps du message la commande « subscribe guildes ».

### Les scénarios Guildes parus dans Casus

– *Les feux de la terre*,
de Frédéric Ménage (n° 95).
Découverte, volcan, ballon et première apparition de Darka Khan qui joue un rôle important dans la Campagne du Nouveau Monde.
– *Fleur-naufrage*,
de Stéphane Marsan (n° 98).
Scénario pour débutants, à Port MacKaer avec des naufrageurs.
– *Rien que pour Erik*,
de Mathias Twardowski (n° 106).
Scénario politico-magique dans un petit coin de contrée inconnue.
– *Les sentinelles du désert*,
de Jean-Marie Noël (hors-série n° 22).
Enquête, exploration et scénario à tiroirs.

## Scénarios

### La Campagne du Nouveau Monde

Si vous ne devez acheter qu'un scénario, investissez dans cette campagne. Elle permet de jouer pendant des dizaines d'heures et implique les aventuriers dans des événements qui vont changer la face de Cosme!
— *Le requiem des ombres* se présente sous la forme d'une boîte contenant deux livrets. Le premier décrit la contrée de Gillian, où se situe l'action des scénarios du second livret. Cette première partie répond bien à l'objectif de la campagne. En effet, même si elle a le défaut d'être trop linéaire, elle révèle aux personnages une partie des secrets de Cosme. La fin est particulièrement intéressante.
— Dans *L'aube des Prophètes bleus* (paru sous forme de livre), l'histoire est par contre très ouverte. L'intrigue prend une dimension supplémentaire, tant au niveau des secrets révélés (certains seulement au MJ) que dans l'implication des personnages. Si la suite tient le rythme (cinq volets sont prévus), cela promet d'être passionnant!

### Les carnets pourpres

Ce recueil propose quatre scénarios de bonne qualité. *L'oasis mélancolique* est particulièrement intéressant par la tension qu'il fait peser sur les personnages. *La chute des Icarides* est basé sur la découverte d'un peuple original. *Plus noir que vous ne pensez* confronte les personnages à l'un des dangers les plus pernicieux du Continent. *Le roi fou* fera réfléchir vos aventuriers sur l'influence des guildes sur le Continent.

## Les romans

— *L'épreuve de l'Astramance*, *La cathédrale des cimes* et *Les miroirs de Cosme* racontent les aventures fabuleuses de la Guilde pourpre et de son maître, Leweln Kerown, à qui le destin a confié un étrange artefact.
— *L'or de Nébuleuse* entame un nouveau cycle qui permet de retrouver Iwan Shamir, un héros des premiers romans, devenu amiral de la Scabarre (pirates).
Ces romans sont plutôt réservés au MJ, car ils renferment des secrets concernant le Continent. À lire par curiosité et pour l'ambiance. (Écrit par Stéphane Marsan, aux Éditions Mnémos.)

## Pour chineurs

*Terra Incognita* est un pro-zine consacré à *Guildes*. Comme il n'en est paru qu'un seul numéro, il est un peu difficile à trouver. Il contient deux bons scénarios. *Petits meurtres entre amis* plonge les personnages fraîchement sortis de l'Académie dans les mystères du Continent, avant même qu'ils aient quitté les Rivages (recommandé comme première aventure). *La terre des Dieux* confronte les PJ à la disparition des membres de leur expédition. *Terra Incognita* propose aussi des aides de jeu très bien faites.

**Anne-Gaëlle Darmont**




# 15e ANNIVERSAIRE

Legend
Margaret Weis & Tracy Hickman
LanceDragon®
Deuxième génération
Les Fils et les Filles des Héros de la Lance
Fleuve Noir
15e Anniversaire • Un dossier inédit • Un grand concours de nouvelles • Édition Spéciale

360 pages • 99 FF

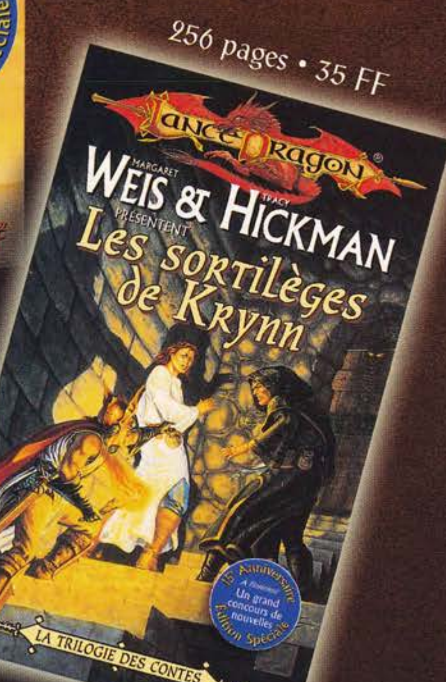
En annexe de l'ouvrage, un dossier Lancedragon inédit : "LES CLEFS D'UNE SAGA", qui comprend :

- L'histoire du Monde de Krynn depuis ses origines.
- Une chronologie retraçant les aventures des Compagnons de la Lance
- Une biographie des 13 héros mythiques.

256 pages • 35 FF

LanceDragon®
Margaret Weis & Tracy Hickman présentent
Les petits peuples de Krynn
15e Anniversaire • À l'intérieur Un grand concours de nouvelles • Édition Spéciale
La trilogie des contes

256 pages • 35 FF




Parution le 28 janvier 1999

Fleuve Noir






CONCOURS

# 15ᴱ ANNIVERSAIRE




## Pour fêter cette date anniversaire, Casus Belli et les éditions Fleuve Noir vous proposent de participer aux 2 grands jeux-concours suivants :

FLEU
VE
NOIR

- Rédigez une nouvelle de 30.000 signes maximum dont l'action se déroulera dans l'univers de Lancedragon, pendant et après la guerre de la Lance.
- Envoyez votre texte dactylographié à l'adresse suivante :
  Éditions Fleuve Noir, Concours de nouvelles Lancedragon, 12, avenue d'Italie, 75627 Paris Cedex 13.
- Date de clôture : 15 avril 1999.
- 1er Prix : publication de la nouvelle qui paraîtra en septembre 1999 dans le volume "Guerre et Amour sur Krynn".
- Le règlement figure dans les 3 ouvrages de Weis & Hickman ou peut s'obtenir en écrivant aux éditions Fleuve Noir.



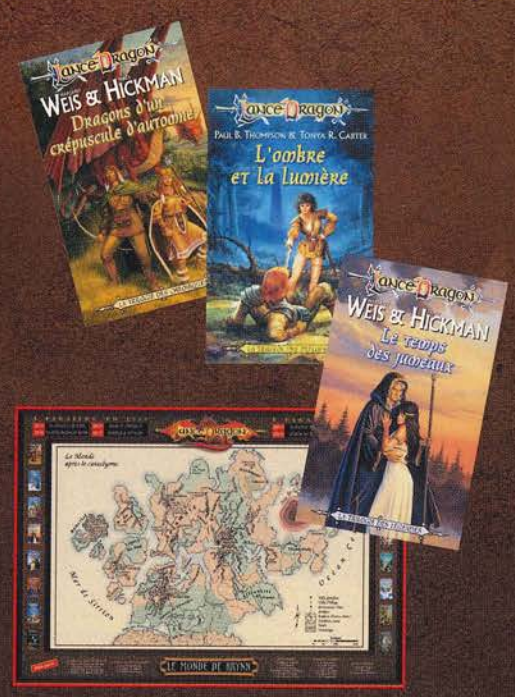

Répondez aux trois questions suivantes et gagnez des trilogies Lancedragon ainsi que de superbes cartes du Monde de Krynn*.

1 - Tracy Hickman, co-créateur de Lancedragon, est aussi l'auteur d'un célèbre scénario pour AD&D. Lequel ?
A - Titanic, le paquebot des abysses
B - Ravenloft
C - Germinal, les mines de l'enfer

2 - Dans l'un de ces trois romans, il n'y a pas de dragon. Lequel ?
A - Bilbo le Hobbit
B - Elric le Nécromancien
C - Les Neufs Princes d'Ambre

3 - Deux des personnages principaux de Lancedragon sont jumeaux. Quels sont les jumeaux les plus célèbres de la mythologie ?
A - Castor et Pollux
B - Caïn et Abel
C - Roux et Combaluzier

Date de clôture : 28 février 1999.




* Les 30 premiers gagnants remportent une trilogie de leur choix et une carte Monde de Krynn. Les 70 suivants gagnent une carte Monde de Krynn.

## BULLETIN RÉPONSE

à retourner à : CASUS BELLI Concours Lancedragon 1, rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Un seul envoi par foyer. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Cochez les bonnes réponses aux trois questions, indiquez vos coordonnées et retournez le bulletin à l'adresse ci-dessus :

1 - Tracy Hickman, co-créateur de Lancedragon, est aussi l'auteur d'un célèbre scénario pour AD&D. Lequel ?

A ☐ B ☐ C ☐

2 - Dans l'un de ces trois romans, il n'y a pas de dragon. Lequel ?

A ☐ B ☐ C ☐

3 - Deux des personnages principaux de Lancedragon sont jumeaux. Quels sont les jumeaux les plus célèbres de la mythologie ?

A ☐ B ☐ C ☐

NOM : ____________________

PRÉNOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

CODE POSTAL : __________ VILLE : __________

ÂGE : __________ SEXE : __________

Cochez la trilogie que vous souhaitez recevoir si votre bulletin est gagnant et tiré au sort :

☐ LES CHRONIQUES ☐ LES LÉGENDES ☐ LES PRÉLUDES



# Le plastique c'est fantastique,

Le décor a changé, ici le terrain de jeu s'appelle la galaxie, mais les problèmes monstrueuses (et même d'autres Humains), pour des causes dont la noblesse (voir CB n° 117), voici ceux qui parlent de demain.

SECOND VOLET

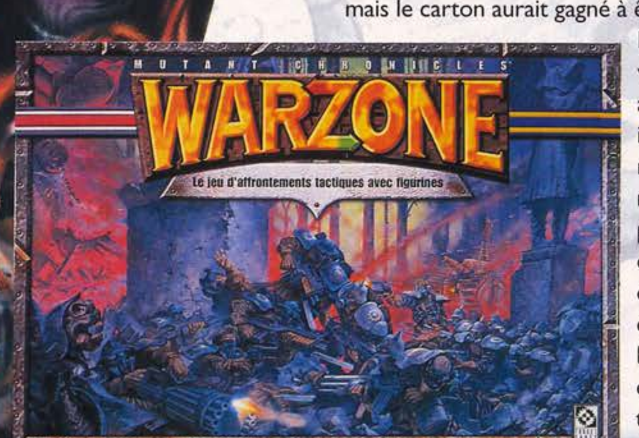
## WARZONE 2E ÉDITION

### Un troisième millénaire plein d'amour et de grâce

Voici donc la seconde édition de ce jeu de combat avec figurines, se déroulant dans notre système solaire mais en l'an 1271 Temps du Cardinal (l'année 3546, si vous préférez !). L'humanité est de nouveau confrontée à la horde des Légions obscures ainsi qu'à sa propre cupidité !

Première constatation, le jeu se présente désormais sous la forme d'une grosse boîte. A l'intérieur, on trouve 80 figurines plutôt correctes en plastique (40 Bauhaus et 40 Impériaux), 3 livrets, 2 planches de pions et gabarits prédécoupés et 2 dés à 20 faces. Les gabarits et marqueurs sont plutôt jolis (mention spéciale au gabarit de Cauchemar), mais le carton aurait gagné à être plus épais.

- *Warzone* 2e édition est un jeu en français
- édité par Descartes Éditeur. Prix :
- environ 450 F, figurines de 19 à 196 F.




La lecture des trois livrets est agréable et on assimile bien toutes les informations. Celui des règles (64p., le seul en noir & blanc) est accompagné d'une profusion d'exemples clairs ; celui du background (48p.), de dessins très « ambiance ». Enfin, la liste des forces en présence (96p.) est très utile comme guide de peinture.

Pour les règles, les joueurs de la première édition seront un peu déroutés dans la mesure où l'échelle de valeur a été revue sur quelques données. Dans cette mouture, il y a toujours deux types d'unités : les escouades (4 à 12 figurines) et les indépendants (véhicule, grande créature, personnalité ou personnage spécial). Chaque combattant est défini par dix caractéristiques (allant de 1 à 20 pour la plupart) plus quelques compétences et facultés spéciales.



Une fois l'Initiative déterminée (1d20 + AUTorité du meilleur combattant), celui qui l'a gagnée active une unité ou donne la main au joueur suivant. Chacun son tour, les joueurs activent une unité (escouade ou indépendant). Chaque figurine effectue ses actions, choisies dans une liste variée, jusqu'à concurrence de ses points d'ACTion (3 normalement sauf pour quelques unités des Légions qui en ont 4). Notons une option intéressante : l'attente qui permet à une figurine qui réussit un test d'AUTorité de passer, pour éventuellement agir plus tard dans le tour (par exemple pour contrer une tentative adverse) ou... perdre son action !

Pour les combats, il y a deux jets à faire :

— Test pour toucher : 1d20 < caractéristique TIR ou COMbat rapproché de l'attaquant +/- modificateurs (arme, distance, commandement...).

— Test d'armure : on prend une base de 10 ajustée par le calcul DOMmage de l'arme - ARMure de la cible (ex : DOM=9, ARM=7 donc test d'armure = 10+(9-7) soit 8 ou moins sur 1d20) pour encaisser. En cas d'échec, la victime perd 1 BLEssure.

L'utilisation des pouvoirs surnaturels se fait sur le même principe, avec le POUvoir comme caractéristique.

Ajoutons à cela tout un ensemble de petites règles (couvert, véhicules, bâtiments, tir en aveugle...) assimilables au coup par coup et parfaitement résumées dans une colonne sur le bord de chaque page. Bref, des règles faites pour satisfaire les débutants autant que les vétérans. Il y a toutefois quelques absences regrettables (pour avoir une boîte vraiment complète) : une feuille de résumé (à photocopier ou cartonnée), un petit scénario, et surtout des règles de campagne (qui existaient pourtant dans la version précédente). Dommage !

Le background est intéressant et explique pourquoi l'armement disponible est à peine supérieur à celui d'aujourd'hui : la Symétrie obscure ! En résumé, l'Humanité a réveillé une puissante force qui cherche à la corrompre. L'ennemi se délecte des craintes des hommes et il n'y a que deux armes pour lui résister : la poudre et la foi. Pourtant, les puissantes corporations humaines ne cessent de se quereller entre elles alors que le danger à affronter est tellement grand ! C'est le prétexte à de grosses escarmouches.

Chaque faction à ses spécificités. Capitol : frappe aérienne et troupes nombreuses ; Impérial : troupes bien entraînées dont les puissants Loups bleus ; Mishima : brillant au corps à corps ; Bauhaus : qualité du matériel et unités très motivées ; Cybertronic : technologie ; Confrérie : troupes très entraînées et Mystères (pouvoirs psi) ; Tribus terriennes : mercenaires ; Légions obscures : troupes communes (légionnaires...), unités propres à chacun des Cinq Apôtres et Symétrie obscure.

*Warzone* est un jeu à la présentation claire, qui possède un background solide et permet des parties dynamiques et très tactiques. Il est idéal pour des

# et le plomb c'est tellement bon...

existentiels restent les mêmes : l'Humanité lutte encore et toujours contre les hordes laisse parfois à désirer. Les jeux de figurines déferlent ; après ceux à thème méd-fan Et l'avenir n'est pas rose !

affrontements de cinq ou six unités dans chaque camp (environ soixante-dix figurines en tout) et propose un matériel (presque) complet pour commencer. La gamme de figurines disponibles est suffisamment étoffée pour composer immédiatement une petite troupe et s'amuser sans problème ! P.S.

## WARHAMMER 40.000

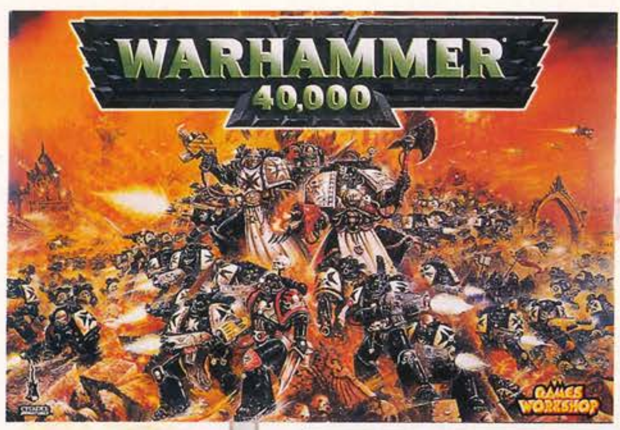
### Nouvelle édition oui, mais de Games Workshop !

Or donc, le nouveau *Warhammer 40.000* est arrivé ; c'est la troisième édition du jeu futuriste paru il y a onze ans. La galaxie sert toujours de champ de bataille à toutes sortes de races et de peuples belliqueux qui ignorent le mot diplomatie. Personnellement, je ne pensais pas à une refonte et surtout je n'en voyais pas l'intérêt, mais bon… les voies de l'Empereur sont impénétrables !

Comme d'habitude, la boîte est bien fournie. Il y a bien sûr les règles, les dés et les réglettes de mesure, 31 figurines plastiques bien réussies, pour une fois un véhicule est présent (en l'occurrence un Landspeeder) et surtout des éléments de décor en plastique qui, avouons-le, sont plus seyants (une fois peints !) que des morceaux de carton. A signaler aussi, les gabarits en plastique ont une durée de vie bien supérieure aux anciens cartonnés.

Autre innovation, et pas des moindres : les décors, les gabarits et les règles peuvent s'acheter séparément. Cela représente un atout pour le joueur qui n'est pas intéressé par les Space Marines et/ou les Eldars noirs. Qui dit nouvelle boîte dit nouvelles règles, toutes regroupées en un seul livre (bonne idée !). A l'ouverture du livre, on plonge de plain-pied dans l'univers sombre et paranoïaque du 41e millénaire. Réelle nouveauté ? Que nenni, plutôt un retour aux sources, ou comment faire du neuf avec du vieux. Entre autres, les descriptions et les règles des différents mondes de la galaxie sont repris de la première édition. Les véritables changements concernent les armes, et surtout les modificateurs de sauvegarde qui ont disparu pour laisser la place à la PA (Pénétration d'Armure). Le joueur lance les dés à 6 faces pour savoir si son tir passe et blesse, le défenseur lance le dé pour savoir si son armure est transpercée, sans ajouter de modificateurs, ce qui fait que les Space Marines sont encore plus redoutables qu'avant !

Le système de corps à corps a lui aussi été modifié puisqu'il reprend celui de *Warhammer Batailles fantastiques*, et les armes utilisées sont réduites à leur plus simple expression. A la trappe les ajustements de Force et de sauvegarde ! Certains apprécieront, d'autres (les vieux briscards) nettement moins.




Les fiches de véhicules ont disparu, leur blindage revu à la baisse et les cartes d'équipement se sont envolées ! Les pouvoirs psychiques sont réduits à presque rien : un seul par race. Ce dernier point est fort dommage pour celui qui joue les Eldars ou les Tyranides car ces pouvoirs étaient essentiels (peut-être seront-ils développés dans les codex ?). Les caractéristiques de toutes les troupes ont été révisées ; fini les chefs d'armée ultra (marine !) équipés et protégés, semble-t-il dans un souci d'éviter le grosbillisme. C'est louable, mais un coup de canon laser ou des grenades particulières (qui a dit Vortex ?) renvoyaient n'importe quel gros ponte ad patres et pouvait faire un max de points de victoire pour l'adversaire. Les Sœurs de Bataille sont les premières victimes de ces adaptations puisqu'elles se retrouvent avec des caractéristiques d'humains normaux, les Orks sont devenus des pro en corps à corps mais de pitoyables tireurs (CT de 2 du Gretchin au Big Boss), d'où la nécessité d'un grand nombre de figurines (à moi la horde !). Chez les Tyranides, le Carnifex voit également son potentiel faiblir. Seule, la Garde impériale se voit enfin dotée de troupes de choc dignes de ce nom. Enfin, il y a les nouveaux venus, j'ai nommé les Eldaaars nooiiirs de l'espaaace, une force de pirates privilégiant l'action rapide à la protection !



*Warhammer 40.000* est édité en français par Games Workshop. Prix : environ 490 F ; figurines : de 45 à 300 F.

Les unités ne sont plus constituées comme avant, elles varient selon les scénarios proposés. On trouve les escouades QG, Élite (souvent des Vétérans), Tactique, Assaut (attaque rapide), Soutien (armes lourdes et véhicules en tout genre). L'ensemble est complété par quelques règles concernant les abris des sentinelles (celles qui surveillent, pas les Marcheurs de Combat !), les portions de terrain miné, les barbelés et la composition du terrain selon le monde où se situe l'affrontement.

Pour conclure, je ne vois pas l'intérêt de cette nouvelle version, qui n'est ni plus ni moins que du *Epic 40.000* pour 25 mm. Elle séduira certainement les nouveaux joueurs mais décevra les anciens, parce trop simplifiée. Seul réel point positif : de nouvelles ▷



## Et pour quelques jeux de plus !

**Necromunda**
Simule des affrontements de gangs en sous-sol, avec un système plutôt tactique dans la mesure où on trouve seulement une douzaine de figurines dans chaque camp. Un intéressant système d'expérience permet de voir progresser les... survivants !
*Un jeu en français édité par Games Workshop. Prix : environ 490 F ; figurines : de 45 à 90 F.*

**Gorkamorka**
Encore des gangs, mais cette fois-ci d'Orks, et en extérieur, ce qui permet l'utilisation de véhicules. Le système de corps à corps reprend celui de l'ancienne version de *Warhammer 40.000*.
*Un jeu en français édité par Games Workshop. Prix : environ 490 F ; figurines : de 45 à 200 F.*

**Epic 40.000**
*Warhammer 40.000* à l'échelle 6 mm. On peut donc voir en action tout plein de jolis petits chars sans se ruiner complètement ! Les batailles mettent donc en place de vraies grosses armées.
*Un jeu en français édité par Games Workshop. Prix : environ 490 F ; figurines : de 50 à 150 F.*

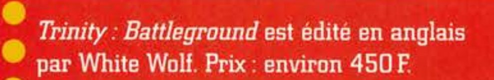
**Noble Armada**
L'univers du jeu de rôle *Fading Suns* sert de toile de fond à ce jeu de combats entre vaisseaux spatiaux. Le temps nécessaire pour comprendre les exemples et bien assimiler les règles gâche un peu le plaisir de jeu...
*Un jeu en anglais édité par Holistic Design. Prix : environ 480 F.*

figurines qui sont belles et pas (trop !) chères. Pour le reste, plus le temps passe et plus Games Workshop simplifie ses jeux ; à ce rythme, dans dix ans on lancera un d6 pour connaître le vainqueur et on aura trois heures pour contempler les jolies figurines ! Comme il est dit dans le livre de règles : « Toute tolérance n'est que trahison ! » **S.B.**

# TRINITY : BATTLEGROUND

## Petit budget mais grosse tête

Dérivé du jeu de rôle *Trinity*, cette grosse boîte met face à face des Humains aux pouvoirs psi et des Aberrants (de souche humaine mais dégénérés et monstrueux). Elle contient les règles, 20 figurines plastique, des cartes, des dés, 2 collines en relief, divers décors et marqueurs. Les Humains ressemblent à des super-héros sponsorisés par Barnum, mais chacun est personnalisé par ses armes et ses pouvoirs psi. Le dosage des capacités spécifiques de chaque combattant, afin de constituer un groupe complémentaire, demande un peu de pratique. Chaque figurine a une feuille de personnage qui regroupe toutes ses caractéristiques (expérience, valeur, force, dextérité, résistance, mental, etc.). L'esprit du jeu de rôle est conservé.







Le tour de jeu est classique. Après détermination de l'initiative, le joueur bénéficiant du plus fort potentiel de commandement et du meilleur jet de dé décide s'il bouge ou s'il oblige son adversaire à bouger (des pions d'ordres sont placés à côté des figurines). Lors de la phase d'activation, les joueurs révèlent et activent leurs personnages alternativement. C'est un système simple, rapide mais qui nécessite de la réflexion. (Originalité : la possibilité de tendre des embuscades !) Le tir succède (ou se mêle) au mouvement et à la charge menant au corps à corps, à laquelle répond d'éventuelles manœuvres évasives. Enfin, le tour se termine par le test de moral et le ralliement des troupes.

Même si le jeu semble privilégier la baston générale (qui fonctionne très bien d'ailleurs), il exige quand même une certaine finesse pour maintenir la cohésion du groupe et sa survie. Le plus intéressant étant la gestion de la réserve psi des personnages.

Par certains côtés, *Trinity : Battleground* est proche du système de *Warzone*, les capacités psi en plus (ces dernières sont très variées et leur combinaison donne au jeu une intensité peu commune). Il est riche et agréable. Il parle aussi bien aux wargameurs qu'aux rôlistes (qui apprécieront les faibles effectifs : moins de 10 figurines par camp, pour des actions à la *Aliens*).

Cependant la gestion, en particulier des capacités, requiert un minimum de pratique. Quant à la création de personnage, complexe et longue, certains la trouveront tout simplement rédhibitoire. **M.D.**

# HEAVY GEAR

## L'artillerie lourde est lâchée

Dans la lignée du jeu de rôle du même nom (voir Casus n° 114), *Heavy Gear* est un jeu d'affrontement de gros robots. Le matériel donne envie de jouer tout de suite (un livret de règles, un livret de campagne, un livret pour chaque camp : Nord et Sud, des pions pour les robots, des cartes géomorphiques à hexagones, divers marqueurs).




A la lecture, on est frappé par la simplicité des règles. Les rôlistes retrouveront le système du dé 6 unique qui ajoute à la fluidité et évite les calculs à n'en plus finir.

Le jeu fonctionne en tours alternés, après détermination de l'initiative en se basant soit sur la capacité de commandement, soit sur celle de pilotage si deux engins se font face. Le gagnant reçoit un certain nombre de points d'activation. Le joueur disposant du plus petit nombre d'unités décide qui bouge le premier, afin d'équilibrer les chances face à celui ayant le plus de points d'activation. Cela se gâte en cas d'égalité car celui qui a le potentiel de commandement le plus élevé peut aussi choisir qui bouge le premier...

L'activation des unités peut être totale ou partielle, chaque option offrant des possibilités pour les tirs, les mouvements secondaires, etc. Les mouvements sont classiques et le terrain et ses effets (notamment sur la visibilité) sont assez bien traduits. Une unité cachée n'est jamais à l'abri des matériels de détection qui équipent les Mechs. Mais celui qui se cache a toujours la possibilité d'utiliser des contre-mesures.

*Heavy Gear* est édité par Dream Pod 9 en anglais. Prix du jeu de base : environ 250 F.

Après les tirs, les robots peuvent passer au combat corps à corps, moment tout en finesse où l'on peut éperonner, renverser, jeter des pierres, piétiner les fantassins, etc. La dimension humaine n'est pas oubliée puisque le pilote participe à la survie de sa machine grâce à son habileté, son entraînement.

La règle est très complète, ses courts paragraphes précis sont souvent appuyés par des schémas.

La campagne proposée est sympa, mais on arrive vite au bout. Les scénarios permettent d'utiliser des forces aux dimensions variables, de la patrouille à bien plus gros.

En fait, il faut accrocher à la présentation manga ou passer son chemin. Le jeu ne vaut que pour les inconditionnels de combats de robots. Certains diront que c'est un ersatz de *BattleTech*. Même si ce n'est pas faux, *Heavy Gear* est plus sympa, plus rapide à jouer, plus efficace, bien que pour l'instant limité dans ses développements. **M.D.**

**Marc Dodinot, Philippe Simon et sergent Bau**

# Une mine à exploiter !

# Anciens numéros & Reliures

S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; PdF: Portrait de famille; AdJ: aide de jeu.

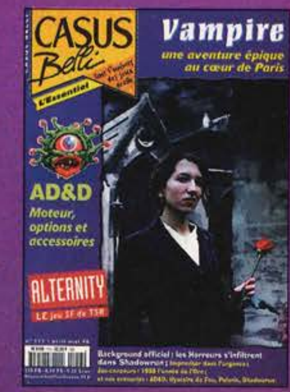
**Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18):** numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 117.




**Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45**




**112** - Hystoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. PdF: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicsek parle des projets de TSR. AdJ: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).




**113.** Alternity; Kindred of the East. PdF: les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). AdJ: L'improvisation de crise. Shadowhunt, un background pour Shadowrun. Sc: Shadowrun, Hystoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).




**114.** Heavy Gear; Mage: The Sorcerers Crusade; Chronopia; Courtisans; Montjoie. AdJ: Seconds rôles du port; conseils Deadlands. Sc: L'appel de Cthulhu; Legends of the Five Rings; Pendragon; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdRF (GE).




**115.** Hercules & Xena, Gurps Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PdF: les jeux de space opera; Star*Drive. AdJ: Jouer au temps de l'Ancienne République (Star Wars); Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG? Sc: Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (GE).




**116.** Le Livre des Cinq Anneaux; Introduction à AD&D (pour les débutants); Polaris 2; Vampire: The Mascarade 3; Star Trek: The Next Generation; Hell on Earth; Shadowrun (v.o.) 3. La quête de l'Orzizhéna (III). AdJ: Faites vous-même votre ville médiévale; Valets, domestiques et autres maîtres du monde. Sc: AD&D, Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.




**117.** Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlathotep (AdC)/ La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. AdJ: Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu: du prototype à la vitrine. Sc: Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).

**Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro : http://www.excelsior.fr/cb/**

## Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI:
  ____________ soit ______ numéros
  au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 37 F (Étranger: 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI :
  ____________ soit ______ hors-séries
  au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 50 F (Étranger: 55 F par exemplaire).
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de ________F par chèque à l'ordre de Casus Belli. (Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.)

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ______ Ville ____________
Pays ____________

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

CB 118

## Hors-série Casus Belli disponibles

**HS 3 - MORCEAUX CHOISIS**. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine… **HS 4 - GRANDEUR-NATURE**. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066. **HS 10 - SIMULACRES**. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils. **HS 11 - SANGDRAGON**. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES**. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 - JEUX DE PLATEAU**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres. **HS 15 - SPÉCIAL VACANCES**. S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE**. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER**. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC**, le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20 - SCÉNARIOS.** Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji; L'héritage Greenberg (campagne). **HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE**, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers: Danæ et Énigma. **HS 22 - SCÉNARIOS**. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun; L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster). **HS 23 - PAORN- le Nouvel Age**. Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC.



# La quête de l'Orzizhéna (FIN)

JEU-CONCOURS

1998 L'Année de l'Orc

**Et voilà ! La quête est terminée, l'Orzizhéna a été trouvé… Après toute une année de recherches difficiles, de casse-tête à résoudre et de tubes d'aspirine vidés, les glorieux chasseurs sont arrivés au bout du voyage.**

## Chasse au trésor

Ce grand jeu vous invitait à retrouver le calice orc du savoir. Cet artefact pouvait permettre aux Orcs de reconquérir leur rang de dominants du monde d'Erett Pranos, place qui leur avait été jadis retirée par les dieux au profit des Elfes (voir Casus n° 113). Cinq énigmes, réparties sur quatre étapes, jalonnaient cette quête. Il fallait tout d'abord découvrir le royaume qui abritait l'objet de toutes les convoitises, puis la région, la ville, et enfin le bâtiment. Ultime épreuve, il fallait percer le mystère de la porte menant à la pièce du précieux calice. Plus de 130 indices donnés dans nos numéros, sur minitel, ou par adhésion à l'APPCR, permettaient de trouver les quatre bonnes réponses et la clé de la porte. Chaque bonne réponse était récompensée par un certain nombre de points (entre 100 et 1000), attribués en fonction de la rapidité de la réponse. En comptant l'étape bonus publiée dans *Dragon® Magazine* et qui pouvait rapporter 400 points, un chasseur pouvait totaliser 4400 points. Quant à l'Orzizhéna lui-même (un calice fabriqué pour l'occasion à un seul exemplaire), il fallait pour le gagner découvrir la clé de la porte. Si plusieurs personnes la découvraient, c'est le chasseur possédant le plus de points qui l'emportait. En l'occurrence, le grand vainqueur aux points a également trouver la clé !

## Les réponses

Il est impossible de donner ici toutes les réponses et les explications des énigmes que nous avons publiées. Elles sont disponibles contre une enveloppe avec vos nom et adresse, affranchie à 6,50 F, envoyée à : *Imagine Magazine*, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.

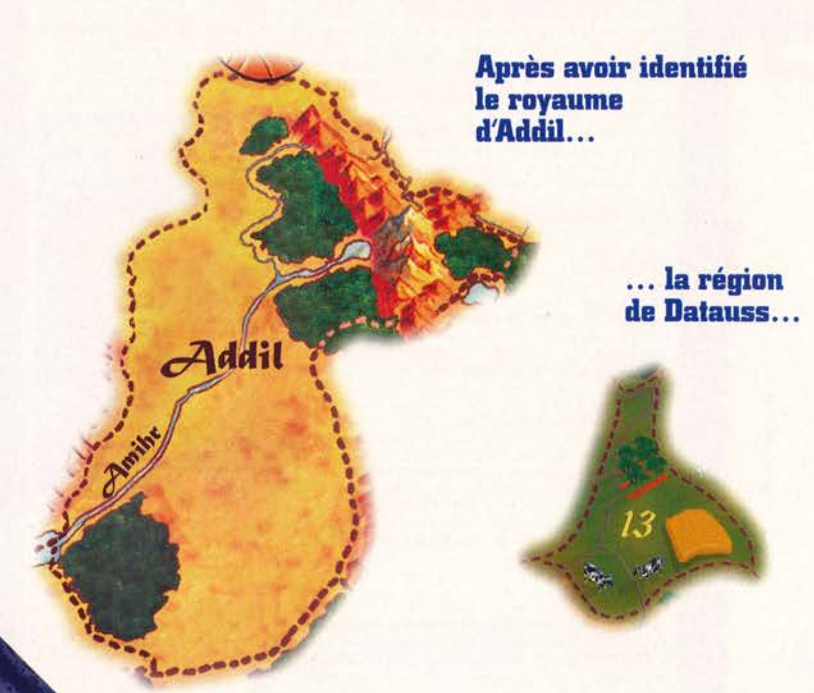
En attendant, voici les bonnes réponses :
Étape 1 : Addil
Étape 2 : Datauss
Étape 3 : Panbrae
Étape 4 : Brasserie

## La clé

En ce qui concerne la clé, je ne peux m'empêcher de vous livrer la solution. Reprenez le précédent numéro (n° 117) et regardez bien le cadre de marqueterie minérale qui symbolise cette dernière énigme. Le texte situé en bas dit : « La forme en double les extrêmes et le reste une moyenne. » Relisez cette phrase en prenant les mots en gras comme sujets et non articles : **La** forme en double les extrêmes et **le** reste une moyenne. La phrase prend un sens tout différent ! Dans le grand texte situé au-dessus, soulignez les articles « la » et faites-les se rejoindre par un trait de crayon ; faites de même avec les « le ». Vous obtenez les deux figures qu'il fallait choisir, la première étant en double. La bonne formule était donc : 2 x D +1 x O, et les portes du paradis s'ouvraient !

## Les gagnants

Voici maintenant la liste des gagnants et les récompenses qu'ils recevront, en remerciant les aimables sponsors qui nous ont soutenus : Asmodée, *Casus Belli*, Fenryll, Hexagonal, *Imagine Magazine* (la nouvelle revue fondée par l'équipe de *Dragon Magazine*), Jeux Descartes, et Prince August.




**Après avoir identifié le royaume d'Addil…**

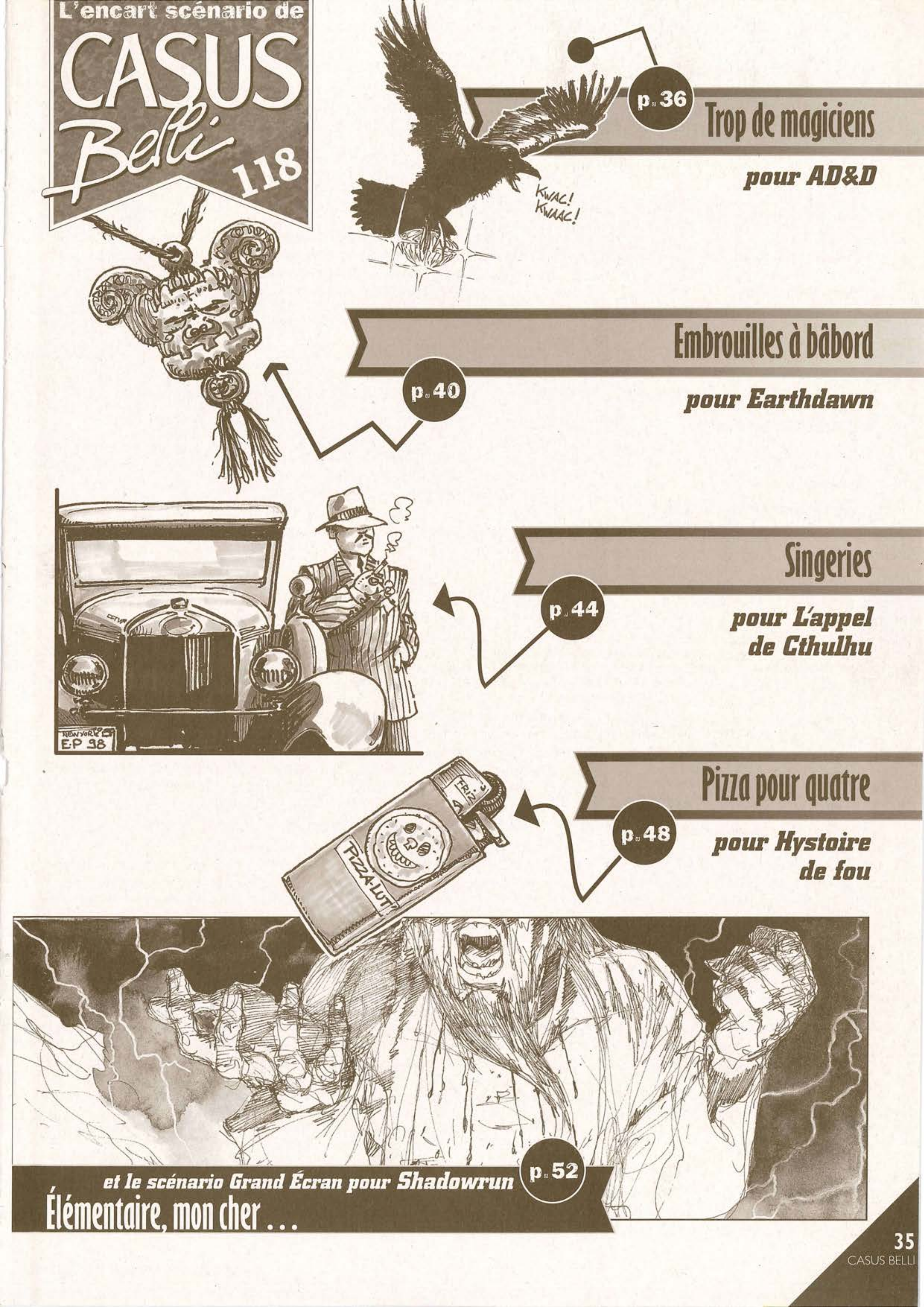
**… la région de Datauss…**




**… et la ville de Panbrae…**

**… c'est dans les caves de la brasserie du « Bouc dansant » que reposait l'Orzizhéna.**




L'encart scénario de
CASUS Belli
118
p. 36
Trop de magiciens
pour AD&D
KWAC!
KWAAC!
Embrouilles à bâbord
p. 40
pour Earthdawn
Singeries
p. 44
pour L'appel de Cthulhu
E-P 98
Pizza pour quatre
p. 48
pour Hystoire de fou
PIZZA-LUT
et le scénario Grand Écran pour Shadowrun
p. 52
Élémentaire, mon cher...
35
CASUS BELLI

Un scénario Casus Belli pour

# AD&D

# Trop de magiciens




***Ce scénario dans le monde de Paorn est destiné à un meneur de jeu moyennement expérimenté, trois à cinq joueurs et des personnages de niveau 5 à 7. Il poursuit la quête des six arcanes hesperyds, amorcée avec « Les dieux vides » dans notre précédent numéro.***

## Dernier été à Oljad

Après l'aventure qui les a menés de Krönberg aux contreforts des Géants de Givre, les personnages profitent d'un repos bien mérité chez Yeenkoon, revenu à Oljad avec toute sa famille. Le soleil d'Althusia et les cris joyeux des trois enfants du Yinhanthi leur permettent d'oublier momentanément les horreurs affrontées au seuil du Chemin des Morts. Ermelun, remis de sa blessure, les y rejoint bientôt.

Bien que pratiquement guéri, le Majistride semble avoir vieilli de plusieurs années depuis la dernière fois qu'ils se sont vus dans le désert des Larmes. Au cours d'une veillée, il confie aux personnages que la perte de l'arcane du Trèfle l'affecte davantage qu'il ne l'avait supposé : « Pour autant, ce n'est guère le moment de faiblir. Nous devons à tout prix débarrasser Paorn des deux derniers arcanes... Le Cœur m'inquiète, d'autant qu'il est aux mains d'un ambitieux, mais au moins, nous savons où le trouver. Bronnheel partira dès demain pour Krönberg poursuivre sa surveillance. L'Étoile me préoccupe davantage. Son pouvoir est potentiellement immense, mais elle est restée dissimulée depuis la chute du premier empire paornien. De surcroît une... échéance prochaine, dont m'a entretenu le capitaine Faenimore Araken pendant ma convalescence, m'incite à penser qu'il nous faut partir en quête de l'Étoile le plus tôt possible. » Ermelun, mystérieusement, refuse d'en dire plus. Dès le lendemain, le Majistride et les personnages quittent Oljad pour Keemyeb.

## Mythologie

À l'arrivée des personnages, la rade de Keemyeb est survolée par une myriade de cerfs-volants colorés auxquels se mêlent les voiles du *Coureur azuréen*. Faenimore les accueille chaleureusement dans sa cabine et leur sert son habituelle liqueur de sang-tambour. Le capitaine, l'air grave et triste, leur fait le récit suivant : « Selon une légende depuis longtemps oubliée, les dieux s'adressaient autrefois aux habitants de Paorn par l'intermédiaire de trois oiseaux. Le premier, un grand-duc, était le devin de la Cour céleste, un conseiller avisé dont les dons de prescience profitaient à chacun. Le deuxième, un faucon, était le héraut des Terres Très Anciennes, l'intermédiaire privilégié entre les mortels et leurs créateurs. Le troisième enfin, un corbeau, était le messager de l'Au-delà, chargé d'entretenir le Chemin des Morts, une route magique que les vivants pouvaient emprunter pour visiter leurs parents et amis défunts. Vint un jour où, par la faute du Faucon, les trois oiseaux se disputèrent au sujet de leur place à la Cour céleste. Comme le Grand-duc prétendait que sa position était la plus importante, le Corbeau, dans un accès de colère, le frappa de son bec et lui creva l'œil droit, celui-là même qui lui permettait de lire l'avenir...

« Privés de la clairvoyance de leur conseiller, les dieux ne tardèrent pas à commettre leurs premières erreurs. Ainsi fut-il décidé de laisser les arcanes hesperyds aux mains des hommes... Le Faucon fut chassé de la Cour céleste. Le Grand-duc, gravement blessé et conscient de son inutilité, s'exila. Le Corbeau, redoutant la colère des dieux, se réfugia dans l'Au-delà. Il apprit aux habitants de Paorn non plus à vivre avec la mort mais à la redouter. Comme il ambitionnait de devenir une puissance dans les Terres Très Anciennes et continuait de considérer le Grand-duc comme un dangereux rival, il le retrouva et le frappa mortellement. L'œil gauche du Grand-duc se changea aussitôt en une gemme aux milles facettes. L'assassin s'empara de la gemme, qui protégeait encore l'essence divine et immortelle de sa victime, et l'enferma dans une forteresse inaccessible, façonnée par le vent et gardée par les morts. Il lui lança un sortilège : désormais, à chaque lune bleue, la pierre perdrait une facette. Si, au moment de perdre sa dernière facette, la pierre ne trouvait pas près d'elle un être vivant doué de prescience pour s'incarner, l'essence du Grand-duc disparaîtrait à jamais. Pour finir, le Corbeau s'en prit au Faucon... Il le condamna à vivre, mourir et renaître sur Paorn, avec l'interdiction formelle de poser le pied sur la terre pour que jamais il ne puisse porter secours au devin. Le Corbeau n'eut pas le loisir de poursuivre davantage sa quête de pouvoir. Ulcérés par ses crimes, les dieux l'enfermèrent dans l'Au-delà et scellèrent le Chemin des Morts en élevant les Sinistérias à son extrémité septentrionale. »

Faenimore achève son récit d'une voix où pointe une émotion mal contenue : « Dans moins de six mois aura lieu la millième lune bleue depuis ces terribles événements. Je sais où se trouve la forteresse et je partage avec maître Ermelun la certitude que l'arcane de l'Étoile peut sauver le devin. »

## Nés sous une bonne étoile

Réussir en moins de six mois ce qu'Ermelun n'a pu mener à terme en une vie entière apparaît comme une gageure. Pour le moment, disons simplement que certaines puissances sont à l'œuvre, qui vont forcer le destin et leur permettre d'aboutir dans leurs recherches. Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, inventorier les lieux de savoir et les érudits qu'ils ont pu consulter dans de précédentes aventures. Encouragez-les à se séparer pour plus d'efficacité (Ermelun accompagne les moins lettrés d'entre eux et confie aux autres une copie de ses notes et un tambourin magique). Si vous en avez le temps,

plutôt qu'un résumé sans saveur de ces quelques mois de quête, improvisez pour chacun d'eux une courte histoire :

- **En Tsovranie**, une légende veut qu'au commencement du monde une étoile soit tombée dans le Long Fleuve, à l'emplacement de l'actuelle ville de Yradov. En fait d'étoile, il s'agit d'un dragon, victime d'un combat fratricide, dont les os calcinés reposent désormais sur le lit du fleuve. Pour le vérifier, les personnages ont la possibilité d'essayer une cloche de plongée, invention du sage Peredeiev, qui recherche justement de courageux aventuriers.
- **À Krönberg**, un joaillier, maître Urval, crée depuis quelques temps des bijoux qui ressemblent beaucoup aux arcanes. L'artisan est en fait en possession de carnets de route ayant appartenu à Celius Angelin. Il ne les cédera pour rien au monde, car ils sont la source de son inspiration.
- **À Olméria**, un personnage a l'occasion de se lier d'amitié avec un magicien de l'arcania moins antipathique que la moyenne. Comme il lui montre les croquis du Trèfle que lui a confié Ermelun, son interlocuteur affirme avoir vu pareils motifs sur la robe d'un magicien qu'il a interrogé et relâché il y a quelques mois. Pour autant qu'il s'en souvienne, il avait l'allure d'un Yinhanthi, venait de Krönberg et se rendait à Gyrecombe.

Mis au courant de cette dernière piste, Ermelun la juge suffisamment sérieuse pour que tous les personnages fassent voile avec lui pour Cansteborgh. Il ne reste que deux mois avant la conjonction fatale !

## Cansteborgh

Après trois semaines de navigation, le *Coureur azuréen* s'avance dans l'estuaire de la Slowe. Bien qu'Ermelun ait mis à profit le voyage pour éclairer les personnages sur les lois et coutumes de son pays, c'est le moment de jouer la carte du dépaysement. La magie est partout : dans le port, avec des ballots lévitant des quais aux cales d'un galion ; dans les rues, où un amuseur jongle avec douze couteaux sans jamais les toucher ; parmi les échoppes ambulantes, où se vendent une variété d'objets magiques : gobelets qui réchauffent les boissons, plume qui écrit sous la dictée (« et en trois langues, messires ! »), veste aux poches de géants...

Les personnages peuvent mener une courte enquête pour en appendre un peu plus sur le magicien qu'ils recherchent. S'ils parviennent à approcher un des lormages qui officient dans la capitale, ou un mage s'intéressant à la politique, il leur apprend qu'il s'agit probablement d'Osmin Sitheth, un Paornien qui fait parler de lui depuis quelque temps : « Il affirme que la Vague bleue n'a été qu'un avertissement et qu'il convient de limiter au plus vite l'usage de la magie avant qu'un véritable raz-de-marée surnaturel ne dévaste les deux continents. Il va sans dire qu'il est assez mal vu de beaucoup de Majistrides... » Et s'ils demandent ce que Sitheth peut rechercher à Gyrecombe, le mage répond : « L'examen de l'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra a lieu dans quelques jours, il me semble. Il souhaite probablement obtenir son diplôme, ce qui donnera plus de poids à son discours. »

## Le collège de Gyrecombe

Les personnages partent dès le lendemain pour Gyrecombe, abandonnant un Faenimore visiblement inquiet. Le voyage au long de l'Hiljumm est on ne peut plus paisible, d'autant que les maîtres de Majistra testent sur cette route des dalles enchantées qui diminuent la fatigue des voyageurs.

Gyrecombe est un bourg anodin et provincial, avec toujours une mode de retard sur la capitale. Ce n'est apparemment pas l'endroit où vivre de trépidantes aventures. Et pourtant, avant même leur arrivée, les personnages apprennent de la bouche d'un marchand qu'un fait étrange s'est produit la nuit dernière au collège. Un mage, un Paornien dit-on, aurait disparu dans de mystérieuses circonstances. Il s'agit bien évidemment d'Osmin Sitheth, dont la chambre a été retrouvée vide et en grand désordre au milieu de la nuit.

Installé sur une colline à quelques centaines de mètres du bourg, le collège de Gyrecombe est un manoir à l'architecture tordue, issue de trop nombreux aménagements. Il ne comportait originellement que trois étages et en compte aujourd'hui six. Ses trois derniers étages sont circulaires, de plus en plus large à mesure que l'on s'élève, et font ressembler le bâtiment à un énorme champignon. Les personnages sont accueillis cordialement par l'archimage Aktiemos : Ermelun, qui a passé de longues années d'études à l'Institut avant de partir pour les îles du Tarot, s'était fait une excellente réputation auprès de feu Burngondus Ferenbold, l'ancien directeur. On les loge au troisième étage du collège et les laisse mener leur propre enquête. L'Institut s'organise de la manière suivante :

- **Le rez-de-chaussée** accueille les serviteurs et les visiteurs sans qualité particulière. On y trouve les cuisines, les réserves, un dortoir, les écuries, divers ateliers dont celui d'un maître verrier spécialisé dans les ustensiles alchimiques...
- **Le premier étage** est celui des magiciens de passage. C'est ici que logent les autodidactes sans le sou, venus décrocher leur diplôme officiel. Hors des périodes d'examen, les chambres sont laissées aux serviteurs. Pour l'heure, elles sont encombrées d'apprentis mages stressés. La disparition de Sitheth leur fait craindre l'annulation du concours (ce qui serait une catastrophe pour beaucoup, le séjour leur ayant coûté toutes leurs économies).
- **Les deuxième et troisième étages** sont réservés aux magiciens fortunés qui suivent toute l'année les cours de l'Institut. Ils comportent une centaine de chambres individuelles, cossues et équipées de tout ce dont peut rêver une maîtresse de maison majistride. Les Paorniens y sont largement minoritaires et font l'objet de nombreuses vexations de la part des Majistrides. La disparition de Sitheth, qu'ils considéraient comme un des leurs, affecte particulièrement ce petit groupe. Parmi les effets personnels du disparu, on peut trouver des vêtements dont les motifs ressemblent effectivement beaucoup à ceux des arcanes.
- **Le quatrième étage** abrite les salles de cours et d'étude, les bibliothèques communes et les laboratoires. Cet étage, ainsi que les suivants, est strictement réservé aux étudiants et aux professeurs. L'entretien des locaux est assuré par des objets magiques (revoyez donc *Fantasia*).
- **Le cinquième étage** accueille l'administration de l'Institut ainsi que les appartements des enseignants qui ne logent pas en ville. La pièce centrale, circulaire, est actuellement en chantier. On y trouve l'ébauche d'une maquette de surveillance du collège. Les responsables de l'Institut ont jugé que la forte concentration de mages dans le bâtiment justifiait l'investissement. À terme, la maquette pourra servir aux travaux pratiques des étudiants destinés à embrasser une carrière de lormage.
- **Le sixième étage** est le domaine exclusif des enseignants du collège. Truffé de salles secrètes, de passages dérobés et de protections magiques, on y trouve en particulier les bibliothèques occultes et les réserves de composantes. C'est également ici que l'Institut conçoit et améliore les systèmes d'omring.

## Mages et apprentis

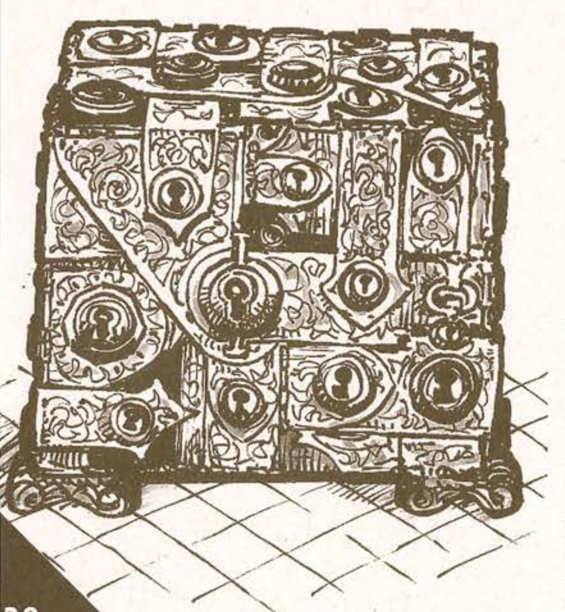
- **L'archimage Aktiemos** est très préoccupé par la disparition d'un de ses étudiants, mais il s'efforce avant tout de ne pas perturber le déroulement des examens. En attendant la visite d'un lormage de Gyrecombe, il espère sans trop y croire que Sitheth a quitté le collège de son plein gré.
- **Mâstr Rûhn av Lanxshoor** a toutes les raisons de se réjouir du départ de Sitheth, ne s'en cache pas et n'a rien à dire de plus. Il se peut que les personnages en viennent à le soupçonner.
- **Le mage Hosggins** enseigne la physique des flux magiques. C'est un vieil homme bavard, à la longue barbe grise, difficile à suivre tant son érudition est grande. Son cours, très théorique et peu apprécié des étudiants, passionnait Sitheth. Hosggins le décrit comme de type yinhanthi, un peu plus vieux que la moyenne des étudiants et nettement plus intelligent. Il partage ses opinions sur l'usage immodéré de la magie, mais ne l'ébruite pas.
- **Alx Terechkine** est un apprenti tsovranien dont la chambre est mitoyenne de celle de Sitheth. La nuit de la disparition, il affirme avoir entendu un grand fracas avant de découvrir le lit vide et le mobilier renversé. Il crie haut et fort qu'il s'agit d'un enlèvement perpétré par magie... ce qui n'a pas l'air de beaucoup émouvoir ses condisciples.
- **Jock Webber** est un étudiant majistride brillant, probablement un futur lormage. La nuit, il lui arrive de passer une heure ou deux à observer la maquette de surveillance qui, bien qu'inachevée, fonctionne partiellement. Cette nuit-là, il a vu plusieurs lucioles quitter leur bouteille pour se poser dans la chambre de Sitheth. Pour l'heure, il se tait car ses camarades semblent se satisfaire de la disparition.
- **Les apprentis paorniens**, saltharites pour la plupart, peuvent éclairer les personnages sur les origines de Sitheth. Contrairement aux apparences, il n'est pas yinhanthi. Il appartient à un peuple de nomades qui vit depuis très longtemps à Majistra. Il y a moins d'un an, après un voyage à Paorn, il a obtenu du royaume de Salthar une bourse pour venir étudier à l'Institut, en échange de la promesse de servir le roi Drogon pendant sept ans.

Le jour de l'arrivée des personnages, le lormage Wahlms, un petit homme moustachu aux cheveux noirs et soigneusement lissés, frappe à la porte du collège pour mener son enquête. Après avoir brièvement interrogé les étudiants, il fouille la chambre puis annonce que : « la maquette de surveillance de Gyrecombe n'ayant montré aucune activité magique illicite la nuit de la disparition et ne constatant pour ma part aucun signe d'effraction dans le collège, je n'ai nulle raison de conclure à un enlèvement. » Sur quoi il prend congé, en dépit des protestations des étudiants paorniens.

Deux jours après la venue du lormage, une violente dispute éclate entre étudiants majistrides et paorniens. Des sorts illégaux sont jetés, quelques barbes roussies et une dizaine d'apprentis sont emmenés par Wahlms se calmer au poste. Les examens ont lieu une semaine plus tard, dans une atmosphère particulièrement lourde. Si les personnages n'ont rien découvert, Jock finit par craquer et leur avoue ce qu'il sait. À eux d'en référer à Wahlms pour relancer la machine judiciaire.

## Ce qui s'est passé

Osmin Sitheth a bel et bien été victime d'un enlèvement. Les rapports de mâstr Rûhn à son sujet ont éveillé l'attention d'un sinistre personnage œuvrant dans l'ombre du Trio-arbitrae depuis de nombreuses années. Autrefois éminence grise du magiocrate Jongheyd, le mage Heltsum est aujourd'hui encore à la tête d'un petit réseau d'espions qu'il utilise pour organiser en toute impunité divers trafics. Soutenu officieusement par plusieurs membres du gouvernement – à qui il rend des services non moins officieux – il est actuellement aux prises avec un groupe de mages séditieux, dont les opinions coïncident pour beaucoup avec celles de Sitheth. Par crainte que ces idées ne contaminent l'administration majistride via l'Institut, Heltsum s'est vu demander d'organiser son enlèvement. Il a eu recours à une méthode subtile pour tromper les lormages de Cansteborgh et Gyrecombe. Sachant que les maquettes de surveillance sont parfois victimes de « sorcelets blancs », des résidus magiques qui affolent momentanément les lucioles, il est parvenu à diviser son sortilège en une demi-douzaine de sorcelets d'allure parfaitement inoffensive, qu'aucun lormage n'a cru bon d'intercepter. Le malheureux Sitheth s'est vu aspiré par un tourbillon surnaturel pour se retrouver aussitôt à Cansteborgh, aux mains d'Heltsum. Bien évidemment, ce dernier n'avait pas prévu la maquette du collège.



## Retour à Cansteborgh

Les personnages, en apportant la preuve d'une activité magique dans la chambre de Sitheth, contraignent les lormages de Gyrecombe à revoir leur copie. D'après la déposition de Jock, les lucioles venaient de Cansteborgh. Wahlms propose d'y accompagner les personnages et les confie aux bons soins du célèbre lormage Grinmouth. Sur place, le vieil enquêteur congédie sèchement son collègue et reprend l'affaire en main. Cheminant à ses côtés, les personnages découvrent les sombres couloirs de l'Hôtel des lois et son immense maquette, près de laquelle veille un jeune lormage. Après que Grinmouth ait lancé le sortilège adéquat, les lucioles s'animent et miment les événements de la nuit de l'enlèvement (un procédé utilisé pour s'assurer qu'aucun sort illicite n'a échappé à la vigilance de la garde). Sept d'entre elles quittent brusquement leur bouteille et semblent errer, sans but, au-dessus des toits miniatures. Elles retournent bientôt dans leur prison de verre, non sans être passées une à une au-dessus du Gyrecombe. « Hum, le subterfuge est astucieux, marmonne Grinmouth. Prenez note Peelstidh, il faudra penser à l'avenir à intercepter ces sorcelets blancs... Voyons à présent à qui appartient le logis d'où ils sont partis... Je m'en doutais, le mage Heltsum ! »

Accompagnés de deux autres lormages, les personnages se rendent à l'hôtel particulier d'Heltsum, dans le quartier de Greencolline. Grinmouth les met rapidement au courant des activités supposées du scélérat et les enjoint à la prudence : « Une perquisition chez lui ne donnera probablement rien, mais je connais notre homme, cette petite visite l'inquiétera suffisamment pour qu'il commette une erreur. » Heltsum est un quinquagénaire à l'air malade, aux yeux chassieux cernés de noir. À peine surpris de découvrir trois lormages sur le pas de sa porte, il les laisse entrer et perquisitionner à loisir, les gratifiant de quelques plaisanteries bien senties. Les lormages fouillent l'hôtel de fond en comble, lancent de nombreux sortilèges de détection, en vain...

Le soir venu, Grinmouth met en place une discrète surveillance du domicile d'Heltsum. Il charge les personnages, assistés de Peelstidh, de surveiller l'hôtel tandis que lui-même montera la garde auprès de la maquette. Vers minuit, une silhouette, dissimulant un objet encombrant sous un ample manteau, se glisse hors du manoir, contourne le ravin des suicidés, et s'enfonce prestement dans une venelle du vieux quartier. Parvenu au port de commerce, l'homme s'apprête à jeter son fardeau à l'eau. C'est le moment d'agir ! Si les personnages ne sont pas assez rapides, l'objet coule à pic mais il est encore possible de plonger dans l'eau vaseuse pour le récupérer. Le suspect se débat mollement. Ce n'est pas Heltsum, mais un de ses laquais. L'objet est un petit coffre de métal, très lourd, fermé par une incroyable quantité de serrures. Un trousseau d'une bonne centaine de clefs y est attaché par une chaîne. Peelstidh ne sait pas de quoi il s'agit mais conseille aux personnages d'attendre Grinmouth pour l'ouvrir. S'ils ne l'écoutent pas, voyez plus loin ce qu'il advient d'eux...

## La prison de Jongheyd

Grinmouth n'en croit pas ses lorgnons : « si j'en crois le *Codex Artefactus*, ce coffret n'est autre que la prison du magiocrate Jongheyd. D'après la rumeur, cet artefact enferme tous les opposants dont le Trio-arbitrae précédent a souhaité se débarrasser. Pour autant que je me souvienne, il suffit de tourner une clef dans une mauvaise serrure pour se retrouver pris au piège. Ouvrir toutes les serrures permettrait de libérer les prisonniers. » La détention d'un tel objet est un délit suffisant pour que Grinmouth envoie immédiatement une escouade appréhender Heltsum. Pour ce qui est de Sitheth, le lormage craint qu'il ne soit perdu. En fait, il ne tient pas à perdre un de ses collègues pour libérer un individu que certains membres du Palermagiste ont apparemment voulu éliminer : « Malgré tout, ajoute-t-il pensivement, je serai surpris que Jongheyd n'ait pas prévu une porte de sortie au cas où son piège se serait retourné contre lui... » Heltsum nie pendant plus d'une semaine avoir été en possession de l'artefact, puis finit par l'admettre mais déclare en ignorer le fonctionnement.

## Les Vingt mondes

Si les PJ se montrent résolus à retrouver Sitheth, Grinmouth, visiblement embarrassé, demande à les voir en privé. À demi-mot, il leur explique sa situation et leur promet de faire ce qu'il peut pour les aider à sortir de la prison, si d'aventure ils avaient le courage de s'y faire enfermer. Il les accompagne dans une salle au plus profond de l'Hôtel des lois, où sont entreposés les objets magiques délictueux. Aux combattants (guerriers ou voleurs), il remet une épée fabriquée par les meilleurs forgerons de Cansteborgh (épée gardienne +4), aux lettrés un anneau d'Étoiles filantes. Ensuite, c'est à eux de se débrouiller.

À peine le premier personnage a-t-il introduit une clef dans l'artefact qu'une ombre noire et glaciale jaillit du coffret, l'enveloppe et le happe. Il se retrouve sur une petite île rocheuse et désertique, flottant au milieu de nulle part. Au-dessus de lui, à une distance indéterminée, une vingtaine d'autres îles forment une roue autour d'un minuscule soleil. La température est idéale et l'île, qui fait un peu moins de dix kilomètres de diamètre, semble inhabitée.

Le monde de poche contenu dans le coffre de Jongheyd est constitué de ces seules îles abandonnées au néant. Chacune présente une topographie, une végétation et une faune distinctes. On en trouve une de plaines, de collines et de bois, très giboyeuse, une de montagnes escarpées, une de jungle où errent de terribles prédateurs, une de marécages... Chaque île dispose d'une source d'eau douce, magique et inépuisable. Le soleil se voile toutes les douze heures.

Il est possible de se déplacer d'une île à l'autre, en bondissant avec témérité au-dessus de l'abysse. Le personnage se sent flotter, privé de poids, et rejoint lentement mais immanquablement sa destination. Il faut environ trente minutes, diminuées de la Force du personnage pour passer d'une île à l'autre. Outre la faune, deux communautés se disputent les ressources des îles.

- **Les Exilés** : Il s'agit de prisonniers politiques, pour la plupart magiciens, envoyés ici par Jongheyd ou Heltsum. C'est auprès d'eux que Sitheth a trouvé refuge. Ils sont moins d'une quarantaine, captifs pour certains depuis plus de trente ans. Leur chef, Beltring Behemouth, un solide gaillard barbu et énergique, était autrefois professeur à Gyrecombe. Ils habitent un petit village fortifié sur une île montagneuse et boisée, où ils peuvent facilement se défendre. Chèvres et bouquetins assurent leur subsistance. Étonnamment, plusieurs naissances ont eu lieu au sein de la communauté, dont la population semble devoir se maintenir.
- **Les Malfaisants** : Ce sont essentiellement des criminels, la lie de la société majistride. Ils sont environ une centaine, leur nombre allant plutôt en diminuant. Nomades, ils passent fréquemment d'une île à l'autre et attaquent parfois le village des Exilés. Comme ces derniers, ils n'ont que les armes et outils de fortune qu'ils ont pu se confectionner sur place.

Il existe également une population indigène de petits humanoïdes à la peau sombre, appelés Gwâs par les Exilés, qui se cachent du soleil et vivent sous les îles. Semi-intelligents, inoffensifs, ils ne sortent que la nuit pour se nourrir et chaparder ce qu'ils trouvent. Si les personnages prennent la peine de nouer le contact avec eux, ils apprennent que les Gwâs craignent le soleil car il est la demeure du dieu créateur des Vingt mondes qui, furieux de les découvrir en son domaine, tenta autrefois de les détruire.



Grinmouth

## Osmin Sitheth

Le mage est fort surpris de voir arriver des Paorniens à son secours. Mis au courant de leur quête, il confirme qu'il sait où se trouve l'arcane de l'Étoile : « Ma tribu quitta il y a mille ans les plaines d'Althusia pour échapper à l'envahisseur k'neth. Jetés sur les routes, nous avions en notre possession l'artefact que vous recherchez. L'Étoile nous guida des siècles durant à travers Paorn. Bien avant l'Ire, nous avons bravé le Maelström et trouvé la route de Majistra. Puis, peu de temps après le passage de la Vague bleue, l'Étoile nous révéla qu'une terre fertile nous attendait, loin au nord, par-delà les Sinistérias. Depuis lors, nous préparons notre ultime exode. Pour ma part, l'Étoile m'a confié la responsabilité d'avertir les Majistrides du péril qu'ils encourent. »

## L'évasion

Le seul moyen de quitter la prison de Jongheyd se dissimule dans le soleil. Les personnages peuvent y penser en discutant avec les Gwâs ou en réalisant que la température ne baisse pas à la nuit tombée et que la chaleur ne semble donc pas provenir de l'astre artificiel. Pour l'atteindre, il leur faut monter au sommet de la plus haute montagne des Vingt mondes. Mais comme rien n'est jamais simple, l'île désertique où elle se dresse est défendue par de redoutables gardiennes, une meute de leucrottas laissées ici par Jongheyd. Elles n'attaquent pas de front, mais harcèlent les personnages tout au long du voyage.

Au fur et à mesure de l'ascension, les personnages sentent leur corps s'alléger. Parvenus au sommet, un simple coup de talon suffit pour s'élever vers le soleil. Il ne s'agit que d'une boule de lumière froide, d'une centaine de mètres de diamètre, qui se révèle contenir un minuscule îlot sur lequel s'élève une tour. Quiconque pénètre dans la tour et en emprunte l'escalier se retrouve bientôt libre, dans une salle obscure de l'Hôtel des lois de Cansteborgh.

Bien évidemment, avant d'en arriver là, il est probable que les personnages passent un certain temps dans les Vingt mondes, sympathisent avec les Exilés – qui se satisfont plutôt de leur sort dans la mesure où ils ne gardent pas un très bon souvenir du régime de Majistra – cherchent une sortie sur les îles et bataillent un peu contre les Malfaisants. Peut-être auront-ils des scrupules à abandonner derrière eux les prisonniers et voudront-ils les emmener avec eux. Leur fuite promet d'être longue et difficile, d'autant qu'ils n'ont pas intérêt à ce que les Malfaisants les suivent (Grinmouth n'apprécierait probablement pas).



### Les PNJ

*Pour AD&D*

**▶ Les Malfaisants**

**Voleurs niv. 4 ; AL CN ; CA 8 ; PV 16 ; Dégâts 1-4 (pieux et haches de pierre).**

**▶ Les leucrottas**

**AL CM ; CA 4 ; DV 6 + 1 ; PV 35 ; Dégâts 3-18.**

**▶ Les autres figurants**

**Les caractéristiques des mages, lormages et autres habitants de Majistra sont données p. 93 du hors-série n° 23.**

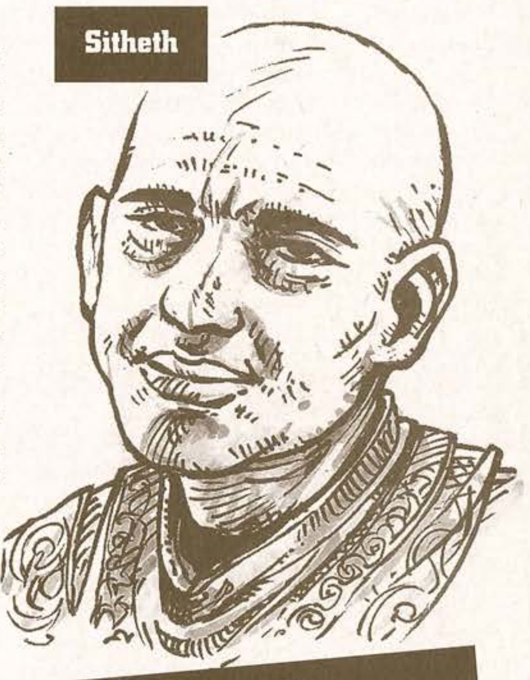
### En termes techniques

**À l'intérieur de la prison des Vingt mondes, considérez que la magie des sorciers et des clercs est limitée aux sorts de 1er niveau. Les sorts de communication ne portent pas de l'intérieur vers l'extérieur, et les sorts de téléportation, de changement de plans et ainsi de suite sont impossibles à lancer. Quant aux objets magiques, ils fonctionnent... presque tous (autrement dit, tous ceux qui ne vous semblent pas mettre le scénario en péril marchent, les autres restent inertes).**

## À suivre...

L'histoire ne dit pas si Osmin Sitheth conspire véritablement contre le Palermagiste, ni quels sont les membres du gouvernement qui ont ordonné à Heltsum de le faire disparaître. À vous de répondre à ces questions. Pour le moment, une seule chose importe aux personnages tandis que le Yinhanthi en exil les conduit à sa tribu : il ne reste que quelques jours avant la prochaine lune bleue prédite par Faenimore.

**Olivier Bos. Illustration : Éric Puech**


Sitheth

**Suite et fin dans notre prochain hors-série** *(et il y aura du spectacle !)*


Un scénario Casus Belli pour




Earthdawn

# Embrouilles à bâbord

***Ce scénario est destiné à un groupe de donneurs-de-noms moyennement expérimentés, de cercles 3 à 6. Il s'agit d'une aventure non linéaire qui se déroule principalement en huis clos : le meneur de jeu doit pouvoir s'adapter sans difficultés aux réactions des joueurs, aussi imprévisibles soient-elles. La possession du supplément « Parlainth, la cité oubliée » constituerait un « plus » fort appréciable, mais n'est pas indispensable.***

## En un clin d'œil

Au début de cette aventure, les personnages sont contactés aux abords de Parlainth par deux frères nains, Regel et Lantho Khaven, qui leur proposent, moyennant rétribution, de les accompagner à bord du *Pétulant*, un navire volant récemment remis en état, en partance pour Throal. Les cales du *Pétulant* (si l'on peut parler de cales s'agissant d'une forteresse) transportent quatre statues de jade que les deux nains, après bien des ennuis, ont dénichées dans les ruines de Parlainth. Ces statues, selon eux, appartenaient autrefois au royaume de Throal. Elles représentent certains de ses anciens souverains, et doivent donc être rendues à leur successeur, le roi Varulus III. Regel et Lantho espèrent une forte récompense, et ont besoin d'hommes de main pour assurer le transfert.

En apparence, c'est une mission de routine. Mais la réalité est toute autre. Les frères Khaven sont deux fous dangereux qui se sont mis en tête d'assassiner le roi des nains. Leurs statues n'ont jamais fait partie du patrimoine historique de Throal ; ce sont des simulacres, de dangereuses créatures de pierre magiques, prêtes à se réveiller au premier signal... et à tuer, bien entendu. Robag le troll, leur soi-disant garde du corps, est une sorte de sadique, enclin à de soudaines explosions de colère.

Quant au *Pétulant*, il n'a rien d'anodin : ce navire soi-disant invisible (il ne le restera qu'un temps), dirigé par un humain renégat, appartient en réalité aux Thérans, et ces derniers ont bien l'intention de le récupérer. Imbroglio diplomatique, cohabitation tendue avec les nains, accident mortel, le voyage promet d'être mouvementé !

## Tylia, la même chose !

L'aventure commence à l'auberge de la *Troll pointilleuse*, une pyramide de cinq étages située dans la petite ville de Port-aux-Ruines, en bordure de Parlainth. Vous devez déterminer les raisons de la présence des PJ en ce lieux. Cela ne devrait pas être trop compliqué : Parlainth attire les aventuriers comme des mouches, et Port-aux-Ruines reste le passage obligé pour quiconque entend préparer une expédition dans la cité oubliée, ou désire se reposer un peu avant de repartir à l'aventure. Le rez-de-chaussée est occupé par une vaste taverne ; les quatre étages du dessus sont réservés aux chambres à coucher et le cinquième à Tylia, la sorcière troll propriétaire. Les personnages sont attablés devant quelques bonnes chopines de bière rousse lorsqu'ils sont abordés par deux nains à la mine farouche qui s'invitent littéralement à leur table. Regel et Lantho Khaven se présentent : citoyens de Throal, en mission secrète à Parlainth. Ils ont entendu parler des PJ et ont besoin d'aventuriers de leur trempe pour les aider à rentrer chez eux. « En réalité, expliquent-ils à voix basse après avoir commandé une nouvelle tournée de bière, nous transportons une cargaison fort précieuse, et nous ne pouvons nous permettre de voyager seuls. » Les deux frères marquent un temps d'arrêt, attendant visiblement que les PJ les questionnent au sujet de cette fameuse cargaison. S'ils n'ont pas la délicatesse de le faire, Regel (le plus vieux) continue quand même, un peu vexé. « Ce n'est pas une cargaison ordinaire, précise-t-il avec des mines de conspirateur. Vous connaissez Berek Lhuan, je suppose ? » Les personnages qui répondent par l'affirmative sont des menteurs : Berek Lhuan n'existe pas, et ses statues non plus. C'est une invention des frères Khaven. Qui est Berek selon eux ? Rien de moins que le plus grand sculpteur nain du monde connu. « Un véritable magicien, souligne Regel, à tel point que certaines mauvaises langues l'ont parfois accusé d'avoir recours à des moyens disons... non naturels pour exercer son art. Des fariboles, évidemment. » Évidemment, et pour cause ! « Berek Lhuan, poursuit l'aîné des deux frères, réalisa en son temps de splendides sculptures des rois nains les plus populaires de Throal. Ces magnifiques œuvres d'art devaient être transportées d'Urupa, où elles avaient été conçues, au royaume de Throal, et ce par voie fluviale. Pour une raison inconnue, elles n'arrivèrent jamais à destination. Leur disparition fut ressentie comme un affront par les nains de Throal, qui se faisaient une joie de les accueillir. Ils soupçonnaient les militaires thérans d'avoir intercepté le navire qui les convoyait pour se les approprier et récupérer le jade dans lequel elles avaient été sculptées, mais aucune preuve n'a jamais pu être avancée. Aujourd'hui, exulte Regel, nous savons que ces rumeurs étaient fondées. Nous le savons, car nous avons retrouvé ces fameuses statues dans un temple souterrain de cette bonne ville de Parlainth. »

## Mettons qu'on soit d'accord...

Les frères Khaven expliquent aux personnages qu'ils ont déjà mis les statues à l'abri. Elle reposent actuellement dans les souterrains du *Pétulant*, un navire volant fortifié construit sur le modèle des appareils thérans, mais appartenant à un armateur totalement indépendant. L'homme en question, un humain du nom de Caleon

Perghes, est un navigateur expérimenté. Son vaisseau ressemble plus à un château qu'à un navire. D'ailleurs, c'est une ancienne citadelle des montagnes Delaris, couverte de végétation, que Caleon a transformée en navire avec l'aide d'élémentalistes trolls. Le *Pétulant*, entre autres avantages, présente celui d'être invisible. Il est en effet entouré d'une bulle d'air primordial maintenue en place par un artefact magique. La bulle enveloppe la forteresse et la rend invisible aux yeux des observateurs extérieurs. Le *Pétulant* se trouve actuellement au-dessus d'une petite forêt, à quelques lieues de Parlainth. Le sorcier Caleon Perghes, qui dirige le vaisseau, y attend ses voyageurs. Si les PJ acceptent cette mission de routine et parviennent à se mettre d'accord sur un salaire (Regel est prêt à monter jusqu'à 100 pièces d'argent par personne après négociation), un accord est conclu. Tout ce que les personnages auront à faire, assurent les frères Khaven, c'est de rester à bord du navire durant tout le voyage de Parlainth à Throal, et de se tenir prêts au cas où une contrariété quelconque viendrait à se présenter, hypothèse nettement improbable selon eux. Une fois les termes de l'accord établis, les PJ n'ont plus qu'à suivre les deux frères jusqu'à l'endroit où les attend le *Pétulant*, un petit bois de résineux loin des regards indiscrets.

## La vérité sur les statues de Berek Lhuan

**Sur les quatre statues de Berek Lhuan, deux sont de vulgaires sculptures dues au troll Robag. Celles-ci sont parfaitement inoffensives et font office de leurre. Les deux autres, en revanche, sont des simulacres (des créatures décrites en p. 64 du supplément *Parlainth, la cité oubliée*) et plus spécifiquement des hommes de pierre. Sculptées par des mages thérans avant le Châtiment, elles sont inactives en temps normal, mais liées magiquement au Théran renégat Caleon Perghes, qui est un sorcier. Équipées de glaives de pierre, ces créatures ont été conçues pour obéir à un ordre unique : tuer le roi Varulus III de Throal. Les frères Khaven ont prévu de livrer ces statues à la cité de Bethabal (leur emplacement d'origine, d'après les légendes) et de les « offrir » au monarque au cours d'une cérémonie dont ils seraient les héros. Ils espèrent faire en sorte que le roi dévoile d'abord les deux statues inoffensives, puis qu'il termine par les deux simulacres, ce qui laisserait aux frères Khaven le temps de s'éclipser discrètement. Lorsque Varulus lèvera le voile sur les deux simulacres, ceux-ci l'attaqueront immédiatement et le réduiront rapidement en pièces – en supposant qu'aucun garde du corps ne se trouve dans les parages. Les deux hommes de pierre ont reçu un ordre très strict, formulé par Caleon Perghes : « tuez quiconque porte une amulette comme moi. . sauf moi » (un ordre très difficile de seuil 21.) Caleon porte en effet une amulette ornementale (un cœur de jade, barré de deux flèches d'argent) dont les frères Khaven ont déjà fait parvenir une réplique au roi Varulus. Ce premier cadeau, délivré par un messager grassement rémunéré, accompagnait une missive signée de Regel en personne, dans laquelle l'aîné des deux nains faisait part au monarque de Throal de sa merveilleuse découverte, et lui annonçait que les statues de ses ancêtres seraient bientôt de retour dans leur pays, après tant de siècles d'absence. Si tout se passe bien, le roi Varulus portera l'amulette au cours de la cérémonie pour faire honneur aux héros du jour, et les hommes de pierre, reconnaissant le bijou, se précipiteront sur lui. Le seul problème (car ces bandits ne sont pas excessivement précautionneux), c'est que l'ordre donné aux statues a été mal formulé. Il aurait en effet été préférable de dire « tuez quiconque porte une amulette comme la mienne. » Dans l'état actuel des choses, les simulacres ont compris : « tuez quiconque porte une amulette de la même façon que moi j'en porte une », c'est-à-dire, en toute logique, autour du cou. Autrement dit : tuez quiconque porte une amulette, sauf moi. Vous devrez vous assurer pour le bon déroulement du scénario qu'aucun personnage ne porte une amulette, ou alors pas autour du cou. Dans le cas contraire, l'aventure risque de connaître un développement inattendu. . ou une fin prématurée.**

## Bienvenue à bord !

Immobile au-dessus de la forêt, le vaisseau de Caleon Perghes est pour l'instant parfaitement invisible à l'abri de sa bulle. Le fidèle Robag, le troll à tout faire des frères Khaven, les attend dans une petite clairière où tombe une immense échelle de corde (jet de Grimper, difficulté 4 sans bonus) qui semble tenir toute seule. Les PJ sont invités à y monter. Lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur de la bulle, le *Pétulant* devient soudain visible. En fait de forteresse, il s'agit bel et bien d'une vieille tour à moitié en ruine, couverte de lierre et de plantes grimpantes. On y accède par un escalier de pierre qui mène à un petit pont-levis. La bulle elle-même est invisible. Si les personnages regardent derrière eux ou sur le côté, l'impression risque d'être saisissante. Les différentes parties du *Pétulant* (voir le plan ci-après) sont décrites dans le paragraphe suivant. Certaines sont directement accessibles, d'autres non. Quoi qu'il en soit, vous pouvez d'ores et déjà vous familiariser avec leur emplacement et leur fonction, dans la mesure où les personnages des joueurs vont y passer, sauf incident, la majeure partie de l'aventure.

## Visite guidée du bord

**1 – Le hall d'entrée.** Cette pièce de dimensions modestes ne présente pas d'intérêt particulier pour l'aventure. Une trappe, dont seul Caleon possède la clé, s'ouvre sur la salle de torture située au-dessous. En temps normal, les cris des esclaves ne parviennent pas jusqu'ici, car les fissures du plancher ont été soigneusement colmatées. Mais qui sait si en écoutant vraiment très attentivement...

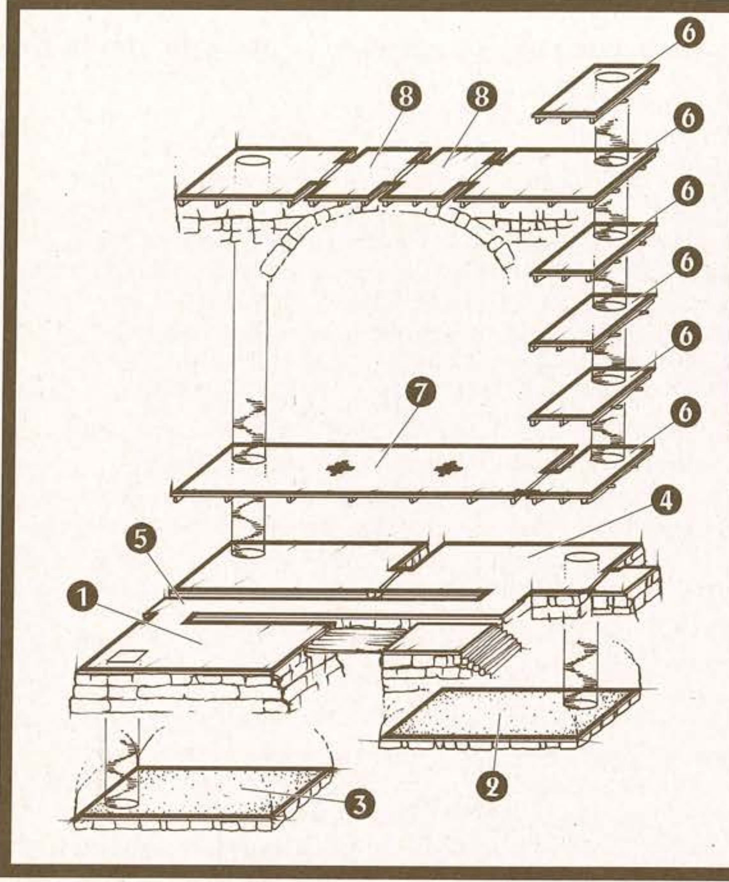
**2 – Les souterrains.** C'est dans cette salle humide, qui sert aussi de cellier, que sont entreposées les quatre statues de jade destinées au roi Varulus III. Toutes sont recouvertes d'un drap blanc, soigneusement ficelé autour de leur corps, et rien ne permet a priori de les distinguer les unes des autres. Évidemment, quiconque se présentera dans cette pièce avec une amulette autour du cou fera rapidement la différence entre les vraies statues et les simulacres tueurs. Attention, le sol de cette pièce se désagrège par endroits, surtout autour de la porte. En dessous : le vide. Caleon Perghes, qui se considère comme le véritable commandant du vaisseau, déconseille pour cette raison à quiconque de s'aventurer dans cette pièce sans lui. En vérité, il a surtout peur que les simulacres ne se réveillent inopinément.

**3 – La salle de torture.** Ici se massent une trentaine d'esclaves thérans, dans des conditions de vie épouvantables. C'est l'énergie vitale de ces pauvres bougres, et non un quelconque artefact magique, qui permet au *Pétulant* de se maintenir en l'air, et pour cause : le vaisseau a été subtilisé aux Thérans par Perghes. Son véritable port d'attache est Vivane, et ses propriétaires légitimes sont actuellement à sa recherche. Caleon Perghes est un sorcier de haut niveau, mais il n'aurait jamais pu faire voler ce navire tout seul. Tout ce qu'il sait faire (et encore) c'est le diriger. Le Théran renégat est le seul à connaître la vérité sur le *Pétulant*. Les frères Khaven ignorent que la cave de leur navire abrite des esclaves et ils ne seraient certainement pas ravis de l'apprendre. Une fois par jour (en l'occurrence, plutôt pendant la nuit), Caleon vole de la nourriture (du pain, des abats) dans les cuisines et la jette par la trappe, afin que les prisonniers ne meurent pas tout à fait de faim. Il essaie également de leur donner un peu à boire, en versant chaque fois le contenu de quelques cruchons d'eau dans une barrique prévue à cet effet, et dans laquelle les esclaves sont invités à puiser. Malheureusement, ces derniers temps, l'eau est venue à manquer (une négligence de Robag). Caleon est obligée de la remplacer par du vin. Effet garanti sur des organismes déjà affaiblis !

**4 – Les cuisines.** C'est ici que Robag prépare ses repas. Il s'agit généralement de plats rudimentaires à base de viande bouillie et de fèves. Le troll passe le plus clair de son temps dans la cuisine, et les PJ seront obligés de passer devant lui s'ils veulent descendre à la cave ou se rendre dans le hall.

**5 – Le corridor.** Rien de particulier à signaler. Le corridor sort de la cuisine et mène à un escalier par lequel on accède à l'étage supérieur de la tour.

**6 – La tour de guet.** C'est un endroit désagréable pour les personnages sujets au vertige ou pour




**Le Pétulant**

*1 – Hall d'entrée.*
*2 – Souterrains.*
*3 – Salle de torture.*
*4 – Cuisine.*
*5 – Corridor.*
*6 – Tour de guet.*
*7 – Pièce principale.*
*8 – Chambres.*

les frileux. On accède au sommet de la tour par un étroit escalier en colimaçon qui donne directement sur la salle principale. Caleon y passe le plus clair de son temps, et fait souvent semblant d'être plongé dans une concentration intense (après tout, c'est lui qui est censé diriger le navire). C'est aussi au sommet que se trouve le sextant de lévitation, un artefact dont le rôle est, soi-disant, de maintenir le *Pétulant* dans les airs. En vérité, le vaisseau théran n'en a pas besoin. Le sextant permet simplement d'en contrôler la direction, mais Caleon ne l'avouera jamais.

**7 - La salle principale**. C'est là que les personnages passeront la plus clair de leur temps, tout comme les frères Khaven. Lorsque rien de particulier n'est en train de se passer (c'est-à-dire assez rarement), les deux nains jouent aux cartes. Ils inviteront plusieurs fois les PJ à se joindre en eux. Une précision : ce sont d'infâmes tricheurs, et ils sont très susceptibles.

**8 - Les chambres**. L'une d'elles, sommairement meublée, est réservée aux PJ. L'autre, aux deux frères Khaven. Robag, lui, dort dans sa cuisine. Quant à Caleon, les nains expliquent qu'il ne dort jamais.

## Et maintenant ?

Le voyage de Parlainth à Throal prend une trentaine de jours à pied, une quinzaine à cheval et... vingt-quatre heures à bord du *Pétulant*. Cette journée mouvementée va être pour les PJ l'occasion de vivre d'étranges péripéties. Les paragraphes suivants présentent les principaux temps forts que vont vivre les personnages. L'ordre fourni est purement indicatif. Vous êtes libre d'échelonner les événements à votre guise et de suivre vos propres idées (restez logique : les personnages, par exemple, n'auront plus à fouiller les souterrains à la recherche des statues si celles-ci se sont déjà réveillées auparavant). Il vous est également possible de pimenter le voyage d'incidents supplémentaires : plusieurs suggestions sont proposées à cet effet dans le chapitre *Plus de problèmes* et vous pouvez en inventer d'autres. Jetez dès maintenant un œil à l'encadré *Les PNJ*. Il vous donnera une bonne idée du caractère des uns et des autres et donc de la tournure que peuvent prendre les événements.

## Visite surprise

Alors que la nuit tombe sur la plaine silencieuse et que le *Pétulant* poursuit tranquillement sa route, la bulle d'air primordial qui entoure le vaisseau donne soudain des signes de faiblesse. Évidemment, les passagers ne sont pas en mesure de s'en rendre compte et même si c'était le cas, ils ne pourraient pas y faire grand-chose. La bulle a été mise en place par des élémentalistes thérans il y a pas mal de temps et eux seuls pourraient la restaurer. Le résultat, c'est qu'au petit matin, la forteresse volante est parfaitement visible. Cette nouvelle situation place le *Pétulant* dans une situation de grande vulnérabilité. Sans même parler d'une éventuelle attaque de pirates trolls (à vous de voir) les choses deviennent réellement critiques lorsque le navire des PJ est pris en chasse, et bientôt rattrapé, par une vedette de la flotte thérane. A son bord, un certain Jawan Monas, l'ancien propriétaire du *Pétulant*. Le capitaine théran, que les fugitifs sont bien forcés de laisser monter à bord accompagné d'une escorte, est évidemment fort surpris de constater que son navire est toujours en activité. Il lui semble même reconnaître dans les traits de son capitaine un certain Caleon Perghes, contrebandier, pirate, voleur et félon notoire, recherché dans tout l'empire pour actes de haute trahison. On imagine la suite... Jawan Monas se met en tête de fouiller le vaisseau de fond en comble, en commençant par les souterrains. Malheureusement pour lui, il porte une amulette autour du cou. Au moment même où il pénètre dans la pièce noyée d'obscurité, les deux statues commencent à bouger. Jawan Monas est accompagné de huit soldats qui se battront jusqu'à la mort. Le moment est venu pour les PJ de justifier leur paye ! Dès qu'il est tué (ce qui semble inévitable, les simulacres ne s'arrêtant jamais de combattre même si le possesseur de l'amulette enlève cette dernière) et que les gardes sont neutralisés, Perghes emmène le corps sur la tour et fait mine de le prendre en otage. D'où ils se trouvent, les Thérans restés sur la vedette ne peuvent pas voir que leur chef est déjà mort... jusqu'au moment où, un peu précipitamment, Caleon Perghes balance le corps de son vieil ennemi par-dessus bord. Après quoi, il ne reste plus qu'à semer la vedette ou à s'en emparer...

## Fouillons, compagnons !

Quelques indices sur la personnalité et les motivations des employeurs des PJ sont disséminés au sein de la forteresse. Le tout sera de réussir à fouiller cette dernière sans attirer l'attention de ses occupants.

- **Les statues elles-mêmes** : Les deux simulacres ne ressemblent pas le moins du monde à des statues de rois nains. Les deux autres sculptures, elles, sont l'œuvre du troll Robag. Autant dire qu'un œil averti fera rapidement la différence entre ces caricatures grotesques et d'authentiques œuvres d'art.
- **Les lectures des frères Khaven** : Le coffre situé au pied de leur lit, et dont ils sont seuls à posséder la clé, est bourré à craquer d'ouvrages et de parchemins subversifs aux titres évocateurs : *Pour en finir avec la monarchie* ; *Une brochure contre les simulacres* ; *Varulus, une histoire ancienne*, etc. On y trouvera également un bel assortiment de moustaches et de barbes postiches, ainsi que de nombreux petits flacons aux couleur suspectes (des poisons de lame).
- **Un examen du sextant de lévitation** : Une investigation magique attentive révélera que cet artefact n'est pas ce qui permet au *Pétulant* de se maintenir dans les airs. Il faut donc trouver une autre explication. Demander des comptes à Caleon Perghes revient à s'attirer son inimitié, ce qui n'est pas forcément souhaitable, du moins dans les premiers temps.



**Les frères Khaven**

## Piloter, oui. Atterrir, non.

Cette nuit-là, Caleon Perghes oublie de refermer correctement la trappe aux esclaves. L'un d'eux, qui a brisé ses chaînes (elles sont reliées à un système de rouages central par lesquels transite l'énergie magique destinée à soutenir la forteresse en vol), parvient à s'échapper. Il se met en quête des clés qui lui permettraient de délivrer ses compagnons, clés qui sont accrochées à un tableau en bois, dans la pièce principale, et dont personne à bord du *Pétulant* ne connaît l'usage. S'il les trouve et qu'il réussit à faire évader ses compagnons (les plus valides en tous cas), les conséquences seront doubles : premièrement, l'énergie magique qu'ils fournissaient au vaisseau va disparaître, et celui-ci va perdre inexorablement de l'altitude. Deuxièmement, les esclaves vont essayer de se venger et, armés de couteaux trouvés dans les cuisines, de supprimer tous les occupants de la tour volante.

## Plus de problèmes

- Caleon est un menteur (une fois de plus) lorsqu'il prétend qu'il n'a pas besoin de dormir. En vérité, il lui arrive parfois de s'assoupir pendant une heure ou deux. Dans ces moments-là, le comportement du *Pétulant* en vol devient franchement aléatoire. Changement de direction inopinée ou perte d'altitude brutale, tout est possible ! Qui reprendra les commandes à temps ? Et au fait, quelles commandes ?
- Robag est très susceptible sur le chapitre de la nourriture. À un repas, Caleon se permet une remarque sur son « éternel ragoût mal cuit ». Une altercation éclate, et les deux nains prennent la défense du troll. Un quart d'heure plus tard, le Théran disparaît. En fait, il s'est simplement assis sur la dernière marche de l'escalier menant au pont-levis de l'entrée, pour bien faire comprendre aux autres à quel point il est, lui aussi, indispensable à la bonne marche des choses...
- Panique chez les frères Khaven : Caleon Perghes a perdu son amulette ! Si quelqu'un (les PJ ou Robag) la retrouve et la met à son cou au mauvais endroit au mauvais moment... Tout le monde se met en quête du précieux objet. En fait, il est tombé dans la marmite où Robag fait revenir sa viande lorsque le Théran s'est penché au-dessus pour en inspecter le contenu. Regel Khaven insiste lourdement sur le fait que « quiconque retrouve le bijou doit absolument le signaler tout de suite ». Il n'y a pas de meilleure façon d'attiser la curiosité de ce brave Robag... et celle des PJ.
- Tempête ! Des vents violents frappent la forteresse de plein fouet et la dévient de sa course. Les équipements de propulsion magique sont touchés. Impossible, à première vue, de reprendre la direction initiale, voire d'atterrir ou de ralentir. Les passagers du *Pétulant* sont dans de sales draps.

## Mort à l'arrivée

Comment terminer cette aventure ? En gros, deux options sont possibles.

- Soit le *Pétulant* n'arrive pas à bon port : il s'écrase, il est arraisonné par un navire pirate, il est détruit, ses occupants le quittent, il change de direction, etc. Si les hommes de pierre sont intacts et que les frères Khaven parviennent à les garder avec eux, rien ne dit qu'ils n'essaieront pas, en dépit de ce contretemps, de mettre leur projet à exécution. C'est alors aux PJ, s'ils en savent assez, d'arriver à Throal avant eux et de prévenir le roi.
- Soit la destination initiale est finalement atteinte. Deux cas de figure se présentent alors. Si les personnages sont au courant de ce que les frères Khaven veulent faire, à eux de les en empêcher (il leur faudra étayer leurs accusations de preuves tangibles, et agir rapidement). S'ils ne connaissent pas les projets des deux nains, ou s'ils ne désirent pas s'y opposer, la cérémonie aura bel et bien lieu. En tout état de cause, le plan des Khaven est trop mal ficelé, trop aléatoire pour avoir la moindre chance de réussir. Il n'empêche : la vie du roi Varulus III aura tout de même été mise en danger, et les coupables seront activement pourchassés. Les frères Khaven essaieront alors de faire porter le chapeau aux PJ (c'est surtout pour cela qu'ils les ont engagés !) en les accusant, s'ils sont capturés, de leur avoir vendu eux-mêmes l'amulette maudite, responsable du réveil des statues. Cette défense maladroite n'explique pas l'apparence totalement hors sujet des statues (« ça, Varulus II ? Même un aveugle verrait la différence... ») et dans le doute, les autorités judiciaires seront bien tentées de mettre tout le monde dans le même sac. Aux PJ de prouver leur innocence !

Si vous voulez vraiment compliquer les choses, vous pouvez embrayer sur une aventure de plus grande ampleur : des ambassadeurs thérans à Throal reconnaissent le *Pétulant* et demandent des explications. Les nains de Throal, eux, veulent savoir pourquoi les statues de leurs souverains ne leur sont jamais parvenues. « Quelles statues ? » demandent les Thérans. Ils n'y sont pour rien, mais personne ne les croit. Et voilà nos PJ impliqués contre leur gré dans un joli petit imbroglio diplomatique... Le gain en points de légende, selon votre appréciation, pourra varier de 1000 points (si les PJ s'en tirent simplement en vie) à 4000 points, s'ils sauvent le roi Varulus et contribuent à faire arrêter les frères Khaven. Mais peut-être, séduits par l'audace et l'inventivité bravache de ces derniers, décideront-ils au contraire de repartir à l'aventure à leurs côtés ? Dans le cas contraire, le salaire qui leur a été promis restera un beau rêve.

**Caleon Perghes**

Fabrice Colin
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean



## Les PNJ

*Pour Earthdawn*

### ▶ Les frères Khaven, voleurs nains du 4e cercle

*Personnalité* : Deux frères d'âge indéterminé, à la peau tannée et au regard perçant. Roublards, culottés, mythomanes, voire inconscients à l'occasion, ces deux brigands ne reculent devant rien pour gagner de l'argent. Violents et anarchistes, ils sont si malhonnêtes qu'ils en finissent parfois par se convaincre de la véracité de leurs propres mensonges. Ils s'entendent parfaitement, et savent qu'ils peuvent compter sur Robag : ce troll est décidément trop frustre pour leur mentir. Caleon, lui, est considéré avec plus de suspicion, mais les frères Khaven ont trop besoin de lui pour ne pas faire semblant de lui faire confiance. Les caractéristiques fournies sont celles de Regel. Celle de son frère sont quasiment identiques.

| | |
|---|---|
| Dextérité 8 | Force 5 |
| Endurance 5 | Perception 6 |
| Volonté 5 | Charisme 4 |

### ▶ Robag, écumeur du ciel troll du 3e cercle

*Personnalité* : Robag est une brute épaisse. Les frères Khaven, qui l'ont employé de façon permanente et ne le paient que quand ils y pensent (autrement dit jamais), aimeraient le voir faire preuve d'un peu plus de subtilité, mais la tâche semble au-dessus de ses forces. Il ment très mal mais se met très facilement en colère.

| | |
|---|---|
| Dextérité 6 | Force 5 |
| Endurance 5 | Perception 7 |
| Volonté 6 | Charisme 4 |

### ▶ Caleon Perghes, sorcier humain du 5e cercle

*Personnalité* : Caleon est un homme discret et retors. Son passé de rebelle théran lui colle à la peau et l'a rendu complètement paranoïaque. Sa seule motivation est l'argent. Les frères Khaven l'ont grassement rémunéré, et Caleon pense leur demander plus lorsque le *Pétulant* arrivera en vue de Throal.

| | |
|---|---|
| Dextérité 8 | Force 7 |
| Endurance 7 | Perception 11 |
| Volonté 10 | Charisme 8 |

### ▶ Les deux hommes de pierre

Ces simulacres ne s'animent qu'en présence d'un homme portant une amulette. Le reste du temps, ils ressemblent à n'importe quelle statue. Leurs caractéristiques complètes se trouvent en p. 67 de *Parlainth, cité oubliée*.

| | |
|---|---|
| Dextérité 6 | Force 10 |
| Endurance 12 | Perception 4/10 |
| Volonté 4/10 | Charisme 4/10 |

### ▶ L'équipage de la vedette

Jawan Monas est un élémentaliste du 5e cercle. Ses hommes sont des guerriers du 2e ou 3e cercle.

Un scénario Casus Belli pour




# L'appel de Cthulhu

# Singeries

***Ce scénario conviendra à un Gardien des arcanes raisonnablement expérimenté, cornaquant des joueurs et des Investigateurs efficaces. Si vous le désirez, il peut se raccorder à l'épisode new-yorkais des « Masques de Nyarlathotep ». La lecture de la nouvelle « Arthur Jermyn » est conseillée.***

## Introduction des Investigateurs

New York, 16 janvier 1925. Les Années folles battent leur plein. Les pages Faits divers des journaux sont pleines de gangsters, de trafic d'alcool, d'histoires de corruption à la Maison-Blanche... Bref, la routine. Un articulet dans un coin mentionne la mort d'un obscur écrivain nommé Jackson Elias, « assassiné dans sa chambre d'hôtel par une ou plusieurs personnes inconnues ». Juste à côté, un texte encore plus court signale qu'une « jeune fugueuse qui n'a pas encore été identifiée » s'est suicidée en se jetant sous le métro à la station de la 16ᵉ Rue. Les journaux en reparleront deux jours plus tard, pour signaler qu'il s'agissait d'une certaine Sarah Morgan, 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Missisipi. Le lendemain, ses parents débarquent à New York, prennent livraison du corps et engagent un détective privé pour qu'il « retrouve le salaud qui a poussé notre fille au suicide ». Et, comme de bien entendu, c'est l'un des PJ qui s'y colle...

Comme de coutume, cette introduction est destinée à être modifiée en fonction des Investigateurs. Telle quelle, elle peut fonctionner avec un détective privé, un journaliste curieux ou à la rigueur un médecin alerté par les bizarreries de l'autopsie (voir plus loin). Mais rien ne vous empêche de transformer l'un des Investigateurs en parent inquiet, en témoin qui a tenté d'empêcher le drame, etc.

## Les faits

Joseph Van Arvelde est belge, anthropologue et complètement fou. Un siècle et demi après sir Wade Jermyn, il est tombé sur la cité du Gorille blanc, quelque part dans les jungles du Congo belge. Il y restait quelques fanatiques, montant une garde vigilante auprès des derniers hommes-singes albinos. Comme son illustre devancier, Arvelde s'est laissé fasciner par ces créatures, et a fini par se convertir à leur religion. Passé dans le camp des Grands Anciens, flanqué d'un couple de « domestiques » monstrueux et pas entièrement humains, Arvelde revint à la civilisation et se consacra entièrement à ses recherches. Il avait décidé de faire revivre la civilisation des hommes-singes. Ses expériences firent quelques dizaines de morts et début 1914, il fut contraint de quitter Bruxelles, où certaines affaires de disparitions menaçaient de le rattraper. Installé à New York, il garda un profil bas pendant quelques années, avant de se remettre au travail début 1919.

Utilisant à bon escient sa considérable fortune, Arvelde s'est doté d'une petite cour de truands. Ils lui procurent de la « matière première », sous la forme de jeunes fugueuses qu'il accouple à l'homme-singe. Six ans après le début de ses travaux, il a obtenu des résultats encourageants, sous la forme de quatre enfants-singes plus éveillés que leur père. Ces derniers sont plus ou moins heureux – ils ont le mal du pays, mais plus encore la femme-singe, qui se voit ravalée au rôle de nourrice pour les hybrides.

Arvelde est le genre de maniaque qui travaille tranquillement dans son coin, et dont les plans ne sonneront pas la fin du monde, même s'ils aboutissent. Cela ne l'empêche pas d'avoir brisé la vie de douzaines d'innocentes, dont celle de Sarah Morgan, qui s'est suicidée après s'être évadée de sa villa.

Par ailleurs, même installé dans une grande propriété à l'écart de la ville proprement dite, Arvelde a des voisins. Et ces voisins ont des amis. Six mois avant le début de ce scénario, Max Hartwell, « entrepreneur de spectacles » en visite dans la région, a eu l'occasion de voir l'une des deux créatures se promenant dans le parc du domaine Van Arvelde. Hartwell a tenté d'approcher le Belge, qui a fait mine de ne pas comprendre. Il n'a pas insisté, mais il est revenu sur place à plusieurs reprises, et a fini par prendre contact avec la femme-singe. Celle-ci parle assez d'anglais pour faire comprendre qu'elle est malheureuse. Hartwell, un brave homme, l'a revue à plusieurs reprises chez lui, et prévoyait de l'aider à fuir. Arvelde a découvert la « trahison » et, peu après le début du scénario, il prend des mesures définitives pour y mettre un terme en lâchant l'homme-singe...

## M. et Mme Morgan

Isaiah et Katharine Morgan sont deux quinquagénaires desséchés et étroits d'esprit, qui n'ont jamais lu autre chose que la Bible et qui n'ont jamais quitté Haback's Corner (603 habitants) avant cette semaine. Ils ne cachent pas à l'Investigateur que, pour eux, New York est une ville livrée à Satan.

« Une fois que vous aurez trouvé ce fumier, vous me faites signe, je viens avec des potes et on le pend », suggère M. Morgan, qui n'a pas une idée très claire de la manière dont la loi est administrée dans le nord. Il a beaucoup de mal à comprendre que le lynchage ne fait pas partie du folklore de la région...

Concernant Sarah, ils savent assez peu de choses. C'était la rebelle de la famille. Les trois fils et les deux autres filles qui leur restent sont, grâce à Dieu, des enfants parfaits. Elle a quitté la ferme il y a un peu plus d'un an, après une violente dispute avec sa mère (« Pensez donc, je l'ai surprise à se mettre du rouge à lèvres ! »). Ils sont sans nouvelles depuis. Ils ont appris sa mort par la police de New York, et craignent fort qu'elle ne brûle en enfer, bien qu'ils ne puissent s'empêcher d'espérer que le Seigneur lui ait accordé le repos éternel.

Il n'est pas besoin d'être un grand psychologue pour se rendre compte qu'ils cachent quelque chose. Convenablement cuisinés, ils finissent, affreusement gênés, par ajouter que leur fille était enceinte. C'est le policier qui s'occupe de l'affaire, un certain sergent Murphy, qui leur a annoncé la nouvelle «et sans aucun ménagement! Ces Irlandais sont vraiment des sauvages!».

## Première enquête

● Le sergent Brian Murphy est, dans l'ordre, gras, compétent, Irlandais, roux et chroniquement débordé. Il reçoit les Investigateurs devant un bureau encombré de paperasses, où le dossier consacré à Sarah est en train de disparaître sous d'autres, plus urgents. Murphy ne cache pas qu'il va s'occuper de l'affaire de manière épisodique, quand les autres affaires dont il est chargé lui laisseront cinq minutes. Le corps a été facile à identifier: Sarah avait laissé un petit mot dans son sac, sur le thème «je ne supporte plus de vivre, adieu à tous, prévenez mes parents à cette adresse».
Il leur communique volontiers la liste des effets personnels de Sarah. Le seul indice est une clé, visiblement celle d'une chambre d'hôtel ou de pension de famille. «Si vous voulez courir après sa piaule, je vous souhaite bien du plaisir!, grogne Murphy. Signez-moi une décharge, et vous pouvez l'emporter.»
● En revanche, le sergent refuse obstinément de leur montrer le rapport d'autopsie. Il marmonne «c'est confidentiel... le règlement... je pourrais perdre mon job...» Bref, rien que de mauvaises excuses. Si les PJ font preuve d'autorité ou se montrent réellement casse-pieds, il les renvoie au Dr. Banner, le médecin légiste.
Banner officie à la morgue municipale, et contrairement à Murphy, il est très service-service. Sa réplique préférée est: «Non, je ne peux pas vous donner ce rapport.» Il sera un peu plus causant face à un confrère. En désespoir de cause, les PJ peuvent faire intervenir les Morgan qui, eux, ont tout à fait le droit de le consulter.
Sarah était en bonne santé... et enceinte de presque six mois. D'un garçon. Enfin, d'une créature de sexe masculin, couverte d'un fin duvet blanc, aux bras trop longs et au visage tout à fait simiesque. Intrigué, le Dr. Banner l'a autopsié, sans rien découvrir d'extraordinaire, et s'en est débarrassé en le jetant dans l'incinérateur de la morgue.
● La recherche de la chambre de Sarah est un vrai travail de détective. Il va falloir sillonner New York, poser des questions à des douzaines de propriétaires d'hôtel pas causants, leur montrer une photo de Sarah fournie par les Morgan, faire une multitude de jets de Baratin... bref, faire tout ce que Sherlock Holmes ne se donne jamais la peine de faire. Les PJ finissent par arriver dans une «pension de famille» de Brooklyn qui loue des chambres meublées à la semaine ou au mois. La patronne, une Italienne maigre et vêtue de noir, reconnaît parfaitement Sarah. «Elle a loué une chambre il y a un peu plus de quinze jours, pour un mois. Ça fait un moment que je ne l'avais pas vue mais vous savez, mes pensionnaires... elles vont et viennent comme elles veulent!» La chambre de Sarah est pratiquement vide. Les Investigateurs y trouvent un peu de linge de rechange, quelques magazines... et un carnet d'adresses neuf, qui ne contient que deux entrées: ses parents et une certaine Patricia Tribble, qui vit dans le Queens.

## Patricia Tribble

Patricia n'a pas le téléphone. Elle occupe un petit studio dans un immeuble de briques rouges, mais n'est pas souvent chez elle. Dans la journée, elle travaille comme assistante bibliothécaire dans le centre ville et, quatre soirs par semaine, elle sort – restaurants les soirs de semaine, boîtes de nuit et cabarets les vendredis et samedis, avec des copines ou un admirateur. «Tricie» a toute la panoplie de la jeune fille moderne, cheveux courts, fume-cigarette et cynisme de façade.
Elle a rencontré Sarah il y a un an. À l'époque, elles étaient voisines, et elles avaient sympathisé. «Sarah est une gentille fille, mais tout ce qu'il y a de plus provinciale. Aucun sens des réalités, du genre à croire qu'elle va épouser un milliardaire et revenir dans son patelin pour faire honte à ses vieux parents. On s'est perdues de vue en juin dernier.» Elle ignore qu'elle s'est suicidée. La nouvelle lui donne visiblement un coup, et l'incite à se montrer plus bavarde.
«En fait, je l'ai revue une fois. La semaine dernière. Elle a débarqué un soir, avec une tête à faire peur. Je l'ai emmenée dîner... on était à peine assises qu'elle a fondu en larmes dans sa serviette. Une fois calmée, elle m'a expliqué qu'elle était enceinte et qu'elle ne savait pas quoi faire. Je lui ai donné le seul conseil raisonnable que j'ai trouvé: rentrer chez elle, tout raconter à ses parents, et attendre qu'ils lui pardonnent. Ça l'a fait pleurer encore plus, et elle m'a dit qu'elle ne pouvait pas, que c'était trop terrible, qu'elle mourrait plutôt que de rentrer, etc. Je l'ai consolée tant bien que mal et je lui ai dit de me rappeler quand elle irait mieux. De toute façon, grande sœur, c'est pas un job pour moi.»
A-t-elle une idée de l'identité du père? «Eh bien, ça dépend. En juin, quand on a arrêté de se voir, elle sortait pas mal avec un type, un Mario Aldrovanti. Il se prétendait impresario. C'est le genre de type que tu apprends à situer quand tu as un minimum d'habitude de la faune des boîtes de nuit – et sur sa tronche, y a marqué «maquereau», pas «impresario».

## Mario Aldrovanti

Consulté, le sergent Murphy confirme l'impression de Patricia. Aldrovanti est déjà tombé trois fois pour proxénétisme. Il a également quelques condamnations pour vol à son palmarès mais, depuis deux ans, il se tient très sage «ou alors, il est protégé par un plus gros poisson», ajoute le sergent.
Aldrovanti habite un deux-pièces coquet pas très loin de l'université de Columbia, dans le nord de Manhattan. Il se lève vers deux heures de l'après-midi et commence sa journée vers huit heures, à l'ouverture des boîtes de nuit. Visiblement, tous les videurs et les barmans le connaissent. Si les PJ se renseignent, personne ne sait au juste ce qu'il fait «mais il est toujours là pour donner un coup de main, ou pour te présenter des gens dont tu as besoin». La seule activité à laquelle les PJ le verront se livrer est la drague. Il est vrai qu'il y consacre un temps considérable, exerçant généralement ses talents sur de très jeunes filles naïves et impressionnables (si une Investigatrice décide de jouer la chèvre, elle a intérêt à être bonne comédienne. Mario se méfie de tout le monde, juste par principe).
S'il se sent surveillé ou menacé, Mario se fera protéger. Il a des tas d'amis, dont quelques armoires à glace en costard rayé qui viendront intimider les PJ (avant de leur administrer une leçon de choses avec des coups-de-poing américains et des battes de base-ball). Si cela ne suffit pas, il ira se mettre au vert pendant quelques semaines dans un autre État, par exemple en Floride. En revanche, il y a une chose qu'il ne fera pas, c'est paniquer et se rendre chez son employeur pour le prévenir. À sa manière, Mario est un professionnel.
Approché directement, Mario joue les durs. Non, il ne sait pas ce qui est arrivé à Sarah. Oui, il est brièvement sorti avec il y a six mois, mais ça n'a pas collé. «Et qu'est-ce que ça peut vous faire? Allez donc voir ailleurs si j'y suis!» Il a une

### Et dans les Masques?

**Cette petite affaire est liée aux *Masques de Nyarlathotep* sans y appartenir vraiment. Attention, si vous voulez jouer cette campagne, NE LISEZ PAS CET ENCADRE.**

**Le culte du Gorille blanc et la cité perdue du Congo apparaissent en filigrane dans l'épisode kenyan et, de manière encore plus diffuse, à Shanghai. Lors de son séjour à New York, M'Weru se présentait sous le nom d'Anastasia Burnay, et prétendait être originaire du Congo belge. Van Arvelde l'a aidée à s'introduire aux États-Unis et a fait de gros efforts pour la «lancer» dans la bonne société. Ce n'est pas lui qui l'a présentée à Carlyle, il est trop prudent pour ça, mais les articles du *New York Pillar* qui parlent «d'Anastasia» le mentionnent parfois comme «un ami très proche de la poétesse africaine». Jackson Elias avait fait le lien entre eux, et les Investigateurs trouveront dans ses papiers une petite lettre d'Arvelde, sur le thème «en effet, j'ai bien connu la personne en question et je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.» Si les PJ remontent cette piste, ils trouvent un Arvelde tout à fait aimable, qui leur raconte une foule de petits riens sur Anastasia. . puis les fait plus ou moins discrètement surveiller par ses truands. Noyez les deux affaires auxquelles il est lié (la mort de Sarah Morgan et celle de Max Hartwell) au milieu des événements de ce premier chapitre. Notez au passage que Van Arvelde en sait long sur la branche new-yorkaise du culte de la Langue sanglante. Il appellera ses membres à la rescousse si les Investigateurs se montrent encombrants.**

longue pratique des interrogatoires, et ne démord pas de sa version. Même un passage à tabac ne le fera pas changer d'avis. Les appels à son sens moral sont inutiles – il n'en est pas équipé. Reste deux possibilités : lui offrir beaucoup d'argent ou lui faire très peur. Pour lui, « beaucoup d'argent » veut dire dans les 5000 $, autrement dit une somme largement hors de portée des Morgan (en gros, la totalité des économies de la plupart des Investigateurs). Si les PJ s'arrangent quand même pour le faire parler – c'est possible, à condition de l'envoyer à l'hôpital ou de donner l'impression qu'on en est capable – Mario explique simplement que depuis deux ans, il fournit de la « viande fraîche » à un riche pervers, un « vieux type avec une sale tronche de fouine » qu'il rencontre chez *Antoine's*, un restaurant chic de Manhattan. Il lui a présenté Sarah, l'a laissée en sa compagnie et n'a aucune idée de ce qu'il en a fait. L'autre le paye toujours en liquide, et c'est lui qui le contacte par téléphone. Mario ne sait pas où le joindre. Normalement, il devrait appeler ces jours-ci... Forcer Mario à participer à l'élaboration d'une souricière est possible, notamment si on lui promet l'impunité par la suite. Dans ce cas, il emmène une Investigatrice chez *Antoine's* et lui présente « M. Simon ». En fin de soirée, il les laisse. Van Arvelde drogue discrètement le dernier cocktail de sa victime avant de l'emmener chez lui et de la séquestrer dans la cave...

## Chez « Antoine's »

*Antoine's* est un restaurant pseudo-français, cher et sélect, le genre d'endroit où un mafieux à la petite semaine comme Aldrovanti se remarque facilement. Les serveurs se souviennent tous de lui. Il dîne de temps en temps avec « un gentleman âgé et très élégant, certainement européen ». Des jeunes filles les accompagnent presque toujours.

À vous de décider à quel point Van Arvelde est prudent. S'il a deux sous de bon sens, le patron du restaurant ne le connaît que sous le nom de Simon, et la piste s'arrête là (mais les Investigateurs disposent maintenant d'une bonne description de leur adversaire). D'un autre côté, si les Investigateurs passent à côté de la piste Hartwell, Van Arvelde peut faire l'erreur de signer des chèques de son vrai nom...

## Mort d'un montreur de monstres

Alors que les PJ s'interrogent sur la manière de faire craquer Mario, un fait divers spectaculaire fait la une de tous les quotidiens. Max Hartwell, surnommée « le nouveau Barnum » ou « le maître des monstres », est retrouvé étranglé dans sa luxueuse résidence du New Jersey ! Dans le style de l'époque, les journalistes ne donnent aucun détail, mais laissent entendre que le crime a été d'une grande violence...

Si l'affaire pique la curiosité des PJ, ils n'auront aucun mal à apprendre qu'Hartwell, âgé de cinquante-cinq ans, était un homme d'affaires d'un genre un peu particulier : il dirigeait une agence de placement pour phénomènes de foire. Les journaux ajoutent qu'en sous-main, il possédait plusieurs shows itinérants. Les trois quarts des « monstres » de la côte Est travaillaient ou avaient travaillé pour lui à un moment ou à un autre. En semi-retraite depuis plusieurs années, Hartwell vivait tranquillement dans un grand domaine. De l'avis général, c'était un homme doux et bon. Il était veuf et sans enfant.

La police du New Jersey aime encore moins les amateurs que celle de New York, mais les PJ finiront sans doute pas l'amadouer. Il est possible de consulter le rapport d'autopsie (Hartwell a été étranglé par d'énormes mains simiesques) et d'interroger la gouvernante (une naine bossue nommée Mina, qui adorait son maître). Sur la nuit du crime, ce qu'elle a à dire n'a pas beaucoup d'intérêt. Elle a entendu des bruits de lutte dans le bureau, puis un grand bruit de verre brisé, c'est tout. En revanche, elle signale que, depuis la fin de l'été 1924, Hartwell recevait de temps en temps la visite d'une mystérieuse grande femme voilée. Elle arrivait par la route, et Mina n'a jamais vu son visage. Le bureau d'Hartwell est encore sous scellés, mais y pénétrer clandestinement n'a rien d'impossible. En cherchant bien, on y trouve plusieurs longs poils blancs et rêches. Si les PJ pensent à consulter un zoologue, ces poils le plongeront dans la perplexité.

Dépouiller l'énorme correspondance qu'Hartwell entretenait avec ses employés et d'autres amateurs de « monstres » est un travail de titan, qui prendra des jours pour un résultat apparemment assez maigre. On y apprend qu'Hartwell aimait sincèrement ses créatures. Dans un tiroir, il y a un cahier dont la page de garde porte la mention « octobre 1924 ». A l'intérieur, un écolier singulièrement malhabile était visiblement en train d'apprendre à écrire (si les PJ pensent à demander à Mina, les dates des leçons correspondent à celles des visites de la femme voilée).

Enfin, l'agenda d'Hartwell pour 1924 est soigneusement rangé dans un tiroir. Entre le 10 août et le 1er septembre, il a séjourné chez des amis, les Gregson. C'est la seule brèche dans une routine autrement immuable. Autrement dit, c'est sans doute là qu'il a rencontré la femme voilée, se diront les Investigateurs.



### Un visage blanc à la fenêtre

**Si vous estimez que les Investigateurs ont besoin d'une petite poussée d'adrénaline, vous pouvez faire en sorte que l'assassin revienne sur les lieux du crime au moment où les PJ sont en train de travailler dans le bureau d'Hartwell. À un moment donné, l'un d'eux regarde la fenêtre et voit un visage monstrueux, avec d'immenses yeux verts et des crocs, qui le regarde fixement (SAN : 1/1d4). La créature se rend compte qu'elle a été vue et disparaît aussitôt.**

## Les Gregson

M. et Mme Gregson sont un couple charmant. Le mari est agent de change, l'épouse s'occupe de leurs deux enfants. Ils sont riches, heureux et sans histoires. Ils connaissaient Hartwell depuis trois ans, et l'avaient rencontré à un gala de charité. Ils l'aimaient beaucoup et sont très affectés par sa mort. Ils l'ont reçu en même temps que deux couples d'amis – tous les deux parfaitement normaux.

Après y avoir réfléchi un jour ou deux, Mme Gregson rappelle les PJ. Elle se souvient qu'au retour d'une randonnée à vélo aux environs, Hartwell leur avait posé de nombreuses questions sur le vieux domaine Spencer – « sauf qu'il ne s'appelle plus comme ça maintenant. Depuis la guerre, il appartient à un vieil original, un étranger, qu'on ne voit jamais ».

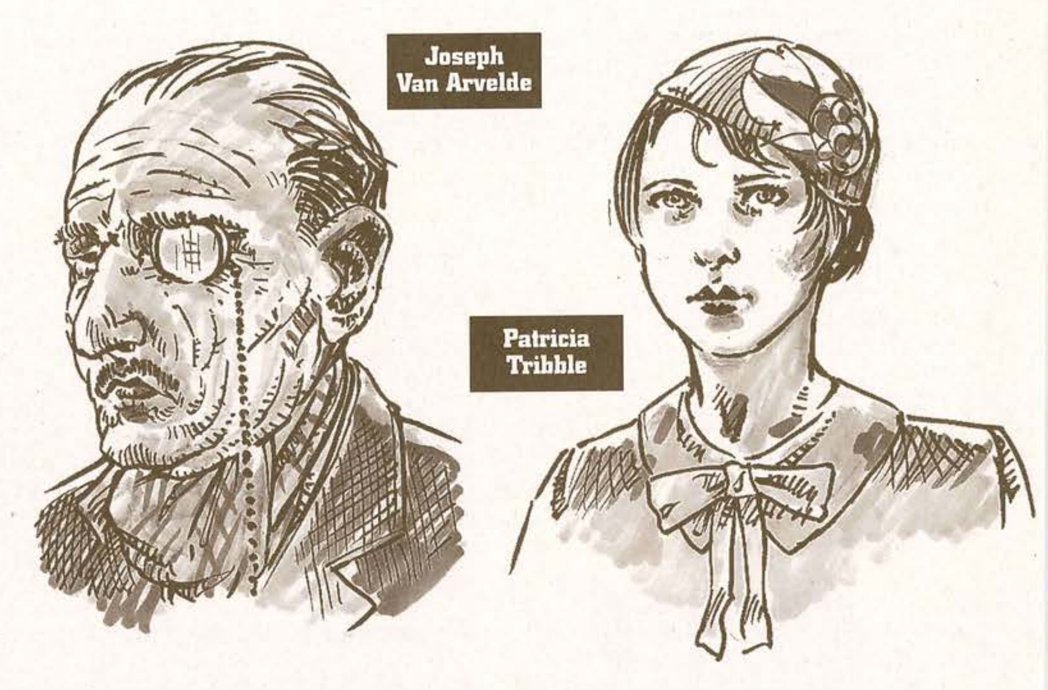
## Joseph Van Arvelde

Une tournée de renseignements préliminaires ne donne pas grand-chose. Arvelde est un vieil excentrique belge, très riche, qui s'est installé dans la région en 1914. Beaucoup de gens supposent qu'il a fui les Allemands. D'autres, mieux informés, font remarquer qu'il est arrivé en avril, quatre mois avant que la guerre n'éclate. Les services de l'immigration signalent qu'il est arrivé avec Jacob et Simone De Vouck, un couple de domestiques dont les dossiers ont disparu depuis (en fait, il s'agissait du couple de créatures, et Arvelde a trafiqué les souvenirs du préposé qui s'est occupé d'eux).

Contactée, la police belge envoie par télégraphe une réponse qui peut se résumer par « il n'a jamais eu d'ennuis avec la justice, mais son nom

a été mentionné dans des histoires pas claires, notamment la disparition de plusieurs prostituées».

Van Arvelde se présente comme anthropologue, mais il n'a rien publié depuis des années. Une liste de ses œuvres complètes est disponible dans la plupart des grandes bibliothèques universitaires. Les obtenir et les lire prendra du temps (quelqu'un lit-il le français dans le groupe?). Il est spécialisé dans les cultures du bassin du Congo, mais ses théories sont considérées comme peu crédibles par ses pairs. Les moins charitables utilisent même des épithètes comme «grotesques» ou «scandaleusement rétrogrades». Il a soutenu à plusieurs reprises qu'il existait une civilisation blanche très avancée quelque part dans la jungle, allant jusqu'à affirmer qu'il s'agissait de descendants d'Atlantes... C'est une bonne occasion pour lâcher le nom de Wade Jermyn (dont il cite l'œuvre à de nombreuses reprises). Les Investigateurs en feront ce qu'ils voudront... s'ils jouent *Les masques de Nyarlathotep*, ils n'ont pas fini d'en entendre parler!






## Dans l'antre des monstres

Le manoir Van Arvelde se trouve à deux kilomètres de la plus proche maison. Il est entouré d'un vaste parc boisé, protégé des indiscrets par un haut mur surmonté de tessons de bouteilles. Si les Investigateurs viennent en visite, ils ne verront que le petit salon du rez-de-chaussée, où les domestiques les font patienter, et le bureau du maître des lieux. La population du manoir se compose de:

- **Van Arvelde**. Il a presque quatre-vingts ans, il est chauve et ratatiné, porte un monocle qui ne lui va absolument pas et joue à l'aristocrate européen. Au premier contact, il est poli, donne l'impression de faire de son mieux pour aider le groupe, et nie avoir eu le moindre contact avec Aldrovanti et Hartwell. (Le personnel de chez *Antoine's* l'identifie sans mal. Pour aller prendre livraison de ses victimes, il portait une perruque... mais n'enlevait pas son monocle.) Interrogé sur les De Vouck, il perd contenance, mais se reprend et explique qu'ils ont quitté son service en 1922. Si les PJ insistent, il s'énerve vite, et sa vraie nature, celle d'un dangereux maniaque, affleure à la surface.

- **Henri Cobbins**, l'homme à tout faire. Tour à tour chauffeur, majordome et exécuteur des basses œuvres, Cobbins devrait apparaître aux PJ comme l'âme damnée de son maître. Ce n'est pas faux, même si Cobbins est plus humain qu'on pourrait le croire au premier abord. Il compatit aux souffrances de la femme-singe, et c'est lui qui la conduisait nuitamment chez Hartwell. Il pourrait coopérer avec les Investigateurs, si ceux-ci ne viennent pas pour massacrer tout le monde.

- **Greta Cobbins**, la cuisinière. Petite, ronde et avenante... en surface. En réalité, c'est elle qui sert de geôlière aux prisonnières. Elle est sans cœur et volontiers cruelle.

- **«Jacob», l'homme-singe**, vit dans une chambre confortable, au grenier. Si on la visite en son absence, tout ce qu'on pourra dire, c'est que son occupant est très grand et qu'il a un goût prononcé pour le brandy et les cigares. La situation lui convient assez pour qu'il reste fidèle à Van Arvelde... et donc, pour qu'il entreprenne d'arracher la tête des intrus.

- **«Simone», la femme-singe**, est un cas plus complexe. La culture d'origine des hommes-singes est matriarcale et, théoriquement, elle devrait dominer Jacob. Depuis qu'ils sont à New York, elle a perdu le contrôle de la situation au profit de Van Arvelde. Servir de «mère adoptive» aux hybrides est la dernière chose qui l'empêche de prendre la fuite – mais pour aller où, de toute façon? Les Investigateurs devraient être surpris de trouver une alliée dans les rangs de l'ennemi. Surtout une alliée de deux mètres dix, couverte de fourrure blanche, avec des crocs et d'énormes mains simiesques. Sa chambre, en face de celle de Jacob, est plus simplement meublée.

- **Les quatre hybrides** vivent dans un bâtiment annexe, derrière la maison. Ils se situent à divers degrés d'évolution entre l'homme et le singe. Devenu adulte, l'un d'eux pourra passer pour humain... Pour le moment, ce sont de déplaisantes petites brutes qui se nourrissent de viande crue.

- **Deux prisonnières** sont, comme il se doit, enfermées à la cave. Elles occupent des cellules séparées, sont en état de choc et ont beaucoup de mal à comprendre qu'on vient les délivrer. L'une d'elles est enceinte. Les tombes de toutes celles qui les ont précédées se trouvent dans un petit coin boisé, à l'est de la propriété.

## L'homme-singe frappe!

Après leur visite, Van Arvelde les fera suivre par Cobbins. Une fois qu'il aura leurs adresses, il se renseignera sur eux. S'il se sent menacé, il leur enverra Jacob. Celui-ci grimpe des murs apparemment lisses, peut s'introduire à peu près partout, et est tout à fait capable de tordre le cou à n'importe quel Investigateur isolé. Dans la grande tradition du genre, il devrait essayer de le faire, être reçu par une grêle de balles, prendre la fuite, regagner la voiture... et conduire son ou ses poursuivants jusqu'au manoir.

Pour leur seconde visite, les PJ peuvent en toute bonne conscience monter une opération commando. S'ils jouent *Les masques de Nyarlathotep*, ce ne sera pas la dernière...

Faire intervenir les autorités est également du domaine du possible. Après tout, le sergent Murphy n'a pas clos le dossier, et Van Arvelde est un criminel avéré. Si les policiers investissent le domaine, ils abattront certainement Jacob. Il restera à se préoccuper du sort de Simone, qui parlant quelques mots d'anglais et ayant des rudiments d'écriture ne peut donc pas être considérée comme un singe. Livrée à elle-même, elle finira probablement ses jours dans un cirque itinérant.

**Tristan Lhomme. Illustration : Éric Puech**



## LES PNJ

***Pour L'appel de Cthulhu***

### ▶ Mario Aldrovanti, truand vicieux

**Comme Joey Larson, p. 183 des règles, avec 80 % dans la compétence Nier en bloc.**

### ▶ Joseph Van Arvelde, sectateur nuisible

**POU 18 PdV 10**
***Sorts*: Cauchemar, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Fascination, Trou de mémoire et Flétrissement (qu'il utilise de temps en temps sur ses prisonnières les plus rebelles).**

### ▶ Jacob et Simone, singes blancs

**Prenez les caractéristiques du gorille, p. 132 des règles, avec 12 en INT et 20 % en Parler anglais.**

Un scénario Casus Belli pour

## Hystoire de fou




# Pizza pour quatre



***Ce scénario est destiné à quatre personnages débutants ou ayant déjà vécu une suite de crises. Pour le jouer, le MJ devrait posséder le supplément « Des recettes de la folie ».***

## Distribution des rôles

La distribution des rôles est pour cette fois sans importance. Les joueurs ont la totale liberté de choisir leurs personnages. En vérité, il serait préférable que ces derniers aient déjà vécu une suite de crises, particulièrement *Morte soirée* (*Casus Belli* n° 113). Si c'est le cas, laissez passer quelques mois, comme si tout était réellement rentré dans l'ordre, puis enchaînez sur ce scénario.

## Structure

L'histoire commence dans le monde réel, avec un lent crescendo de bizarreries et d'anomalies faisant planer l'ombre de la FRRF (que les PJ ne sont pas censés connaître). Puis, un matin au réveil, les personnages se retrouvent dans un délire sans aucun rapport : la crise 1, *Planète Pizza.* Ils doivent quitter ce délire par une RSVP. Cela fait, ils se retrouvent de plain-pied en FRRF, dans la crise 2, *Le train du Larzakistan*, qu'ils doivent quitter par une PSVR. Leur quête, trouver une pizza, rappelle la première crise et n'est résolue qu'après la traversée d'un miroir. Les personnages peuvent alors accomplir et se retrouver à leur point de départ dans le monde réel.

## Prélude

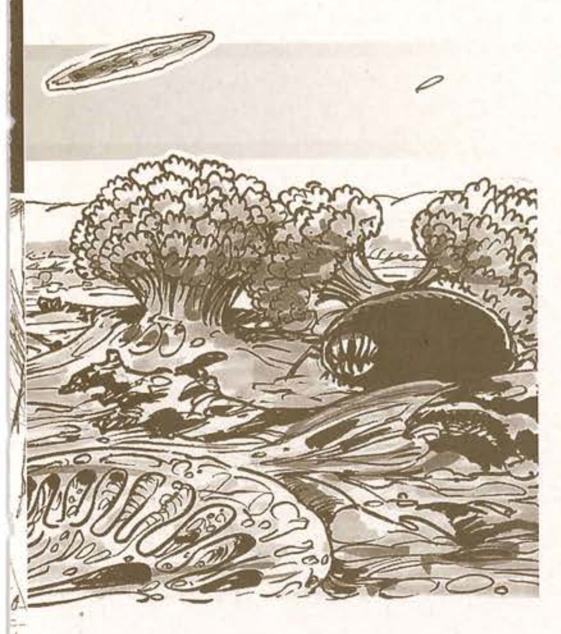
Tout commence par l'irruption de l'ombre de la FRRF dans l'univers des personnages. Commencez par vous familiariser avec ce sujet (voir le supplément *Des recettes de la folie*) et improvisez un crescendo d'anomalies. Peu importe que les PJ soient réunis ou dispersés ; le cas échéant, faites-leur rencontrer ces détails séparément (mention de noms géographiques de la FRRF, de la Schmoldrudt & Co, etc.).
Des vérificateurs apparaissent dans la rue et les lieux publics, demandant leur carte de réalité aux passants. Ce sont les mêmes qu'en FRRF, sauf que les carreaux de leurs pistoflèches se terminent par des ventouses (comme les pistolets à flèches pour enfants) et qu'ils n'ont aucun pouvoir. Personne n'ayant évidemment une telle carte, ils conseillent (gentiment) de s'en procurer une au plus vite.
Puis les PJ sont contactés par un certain Adhémar Languebois dans le but de les endoctriner au réalisme. Ce PNJ ne cesse de leur téléphoner, de leur écrire, puis de se présenter à leur domicile. C'est un homme d'une trentaine d'années, séduisant, présentant bien, jeune cadre dynamique. « Le monde est irréel, assure-t-il en substance, et sa virtualité ne fait que se confirmer : voyez la mainmise de l'informatique, Internet, etc. Le moment approche où sa virtualité sera totale et où vous-même ne serez plus que quelques vagues octets dans un programme où l'on pourra vous effacer sans grande peine. Mais vous pouvez demeurer réel en adhérant au Parti Réaliste et en effectuant journellement les exercices de réalité qui vous seront indiqués. » L'adresse du Parti Réaliste et autres coordonnées sont évidemment en FRRF, à Pstalinberg.
Les PJ peuvent l'envoyer promener avec son fatras d'inepties, ou accepter. Si c'est le cas, moyennant une cotisation de 1000 F, ils recevront dès le lendemain une carte de réalité en bonne et due forme, avec leur photo, accompagnée d'un texte leur indiquant leur premier exercice de réalité. Tout les matins pendant une heure, ils doivent interpeller chaque personne rencontrée en lui disant : « Je suis réel, la vie est belle ! » Cela fait, ils n'entendront plus parler d'Adhémar Languebois. S'ils refusent, l'insupportable individu insistera encore quelque temps puis disparaîtra pareillement.
Dans tous les cas, des éléments de la vie des PJ, des objets personnels, des meubles, etc., vont alors commencer à devenir virtuels, c'est-à-dire réduits à l'état de simples images, hologrammes sans substance. Ce processus va aller en s'amplifiant. Les PJ devraient entrer spontanément en crise. (S'ils débutent, c'est alors qu'ils découvrent leur mot de démence.) La crise 1 peut commencer.




## Debout !

Un matin, les personnages se réveillent non pas dans leur lit, mais debout sur leurs pieds dans un paysage hallucinant. Ils sont par ailleurs étrangement vêtus : tirez leurs vêtements sur les tables du saint-frusquin. Ce sont strictement leurs seules possessions.
Au-dessus des PJ, le ciel est rose pâle. Il fait jour, mais sans qu'on distingue la provenance de la lumière. Il n'y a pas de soleil. Autour d'eux, le paysage est relativement plat, tout juste vallonné, ou plus exactement boursouflé. Des affleurements jaunâtres alternent avec des mares de boue rouge et poisseuse. Çà et là se dressent des rochers gris et des bosquets d'étranges petits arbustes.
En vérité, les personnages se tiennent au centre d'une pizza géante (ou d'une pizza normale en supposant qu'ils font eux-mêmes quelques millimètres de haut). Cette pizza est comme une planète, sauf que c'est un monde plat, bordé sur sa circonférence d'une sorte de rempart de matière sèche et brune (la croûte) d'une hauteur apparente de 3 m, avec un « chemin de ronde » de 4 m de large. Au-delà, c'est le vide... le vide interpizzarial.
Ne dites pas d'emblée aux joueurs que leurs personnages se trouvent sur une pizza, mais laissez-leur le deviner à mesure que se précisent vos descriptions. Il s'agit d'une pizza tomate, fromage, olives noires, champignons, brocolis.

- **Tomate.** Ce sont les marécages rouges et poisseux.



- **Fromage**. Les affleurements jaunes, solides, passages labyrinthiques entre les mares rouges.
- **Champignons**. Les rochers gris.
- **Brocolis**. Les bosquets d'arbustes.
- **Olives noires**. La faune locale, dispersée mais agressive, rampant à demi sur de toutes petites pattes et ouvrant des bouches béantes pleines de crocs pointus (leur taille relative est de 2 m).

Laissez cheminer les personnages, improvisez à votre gré une rencontre d'olive noire puis, quand les personnages ont compris sur quoi ils se trouvent, faites intervenir la RSVP.

RSVP. Il ne s'agit pas d'une PSVR, mais bien d'une Révélation Sublogique de la Vraie Preuve, sous la forme d'un briquet bleu (un briquet jetable en plastique) flottant dans une mare de tomate. Les pizzas aux briquets bleus n'existent pas : démasqué par cette preuve, le délire sera contraint de se résorber. Telle est alors la quête : trouver un briquet bleu et le jeter sur le sol rouge de la pizza.

## Pizza Trek

À quelque distance, derrière un bosquet de brocolis, trois hommes et trois femmes vêtus de pyjamas sont assis sur des rochers bas (des bouts de champignons). Ils sont impassibles, quelque peu hautains, peu communicatifs. Ils accueillent les PJ sans surprise ni émotion, comprenant d'emblée que ces derniers sont des naufragés spatiaux. Eux-mêmes ont récemment été téléportés sur cette planète pour une mission d'exploration. C'est chose faite, et ils attendent maintenant le retour de leur vaisseau, l'*USS Enterprise*, qui doit les récupérer. Le capitaine du détachement, nommé Alfred Jobart, ne fait aucun mystère de leurs découvertes (voir l'encadré ci-contre).

À la question : « Avez-vous du feu ? » ou mieux encore : « Avez-vous un briquet bleu ? », Alfred Jobart répond malheureusement par la négative. Il ajoute même que cette planète (de classe tomate, etc.) est de sous-classe non-fumeur. « Vous trouverez plus facilement un briquet sur une pizza-fumeur, ajoute-t-il avec condescendance. Il y en a qui dérivent sur le même plan orbital... »

De fait, les PJ doivent se rendre sur le bord de la pizza, surplombant le vide infini et rosâtre. Au loin sur leur droite, un ovni se rapproche, objet qui s'avère bientôt être une seconde planète pizza, dérivant effectivement sur le même plan que la leur. Quand elles se croiseront, les deux pizzas ne seront séparées que de 2 m. Il n'y a qu'une solution pour passer de l'une à l'autre : sauter. Chacun doit réussir un jet de Saut à zéro, effets démentiels vivement conseillés. En cas d'échec final, le personnage dérive indéfiniment dans l'éther rosé et n'a plus qu'à invoquer les vapes. On le retrouvera un peu plus tard (voir ci-après).

## Pizza-fumeur

A priori, rien ne distingue la seconde planète de la première : mêmes champignons, brocolis, tomate, etc. Mais à peine les PJ y ont-ils atterris qu'ils sont accueillis par six autres personnages, trois hommes et trois femmes, à la dégaine de « babas cools » des années 70, vitupérant et agitant les bras avec véhémence, dans l'intention manifeste de défendre âprement leur territoire. « Allez-vous en ! s'écrient-ils. Cette pizza est interdite aux non-fumeurs ! Allez non-fumer ailleurs ! »

Ils se rassérènent cependant si les PJ affirment être fumeurs, et ils leur font finalement bon accueil. Leur base est établie un peu plus loin, derrière un bosquet de brocolis. Les PJ y découvrent six autres personnes assises en rond autour d'un petit feu de camp. Près d'eux sont posées des caisses en bois blanc, dont les couvercles ont servi à allumer le feu. On peut lire des inscriptions sur les caisses : « Haut », « Bas », « Fragile ». Elles contiennent des verres à pied, noyés dans de la fibre de bois. « Servez-vous, propose alors un fumeur, vous prendrez bien un verre ? » Ce que font au demeurant les PNJ. Chacun prend un verre dans la caisse et le maintient dans la fumée du feu, où il ne tarde pas à se couvrir d'une pellicule grisâtre.

Nul doute que les PJ ne se sentent alors un peu dépassés par la situation. « Vous n'aimez pas les verres fumés ? demande ingénument une jeune fille.

— Hier, nous avions du saumon, déclare un grand barbu.

— Et l'autre jour, des saucisses... »

Sur quoi, la jeune fille tombe soudainement à la renverse.

« Elle en est à son dixième verre ! » bredouille le grand barbu en manière d'excuse.

Cela dit, les fumeurs n'ont pas de briquets, ils utilisent des allumettes. Mais où les trouvent-ils, de même que le reste de leur matériel ?

« Oh ! répond le grand barbu dont les yeux commencent à devenir vitreux, nous trouvons tout cela dans l'épave d'un vaisseau spatial qui s'est écrasé un peu plus loin, ou bien nous l'achetons en ville.

— En ville ? Et comment y va-t-on ?

— Eh bien... le plus simple est de prendre le métro... »

Sur quoi, avant de s'écrouler à son tour, il désigne du doigt deux directions : l'une vers l'épave, l'autre vers la plus proche station de métro.

Les PJ peuvent se rendre au métro directement ou commencer par visiter l'épave. Dans les deux cas, s'ils reviennent, ils ne retrouveront pas trace des fumeurs ni de leur camp. Si un personnage a manqué son saut et a disparu, ayant invoqué les vapes, ses compagnons le retrouveront endormi sur le sol, près de l'épave ou de la bouche de métro, selon ce qu'ils explorent en premier.

### Identification de la planète

- **Type** : pizza.
- **Classe** : tomate, fromage, etc.
- **Diamètre** : 3 km.
- **Atmosphère** : sympathique mais vite ennuyeuse.
- **Population humanoïde** : nulle.
- **Faune agressive** : olives noires.
- **Ressources naturelles exploitables** : forêts de brocolis.

## L'épave

À moitié immergée dans une mare de tomate, il ne reste de l'épave qu'une carcasse éventrée, quelques pans de tôle cabossée sur lesquels on peut encore lire : *USS Enterprise*.

À l'intérieur se trouvent empilées une douzaine de caisses marquées « Haut », « Bas », « Fragile », une unique caisse, plus petite, marquée « Matériel inutile », et une demi-douzaine de sacs de blé. Les grandes caisses contiennent des verres à pied. Incrédits (difficulté -1, intensité 1), ils deviennent des lunettes de soleil. La petite caisse contient deux téléphones mobiles, deux cafetières électriques et deux calculettes. Incrédit (-1,1), un téléphone devient une cafetière, une cafetière devient une calculette, et une calculette un téléphone (un seul changement par objet, changement définitif). Si on incrédit le libellé de la caisse fermée (-1,1) on obtient à la place : « Matériel de première urgence ». Et la caisse, ouverte, se révèle contenir deux lampes torches, deux couteaux de combat à la Rambo (dommages B), et deux bombes d'insecticide. Incrédits, ces objets deviennent leur voisin comme précédemment (lampe = couteau, couteau = insecticide, insecticide = lampe).

Il n'y a donc aucun briquet dans l'épave ni moyen d'en obtenir immédiatement. Si l'on incrédit le blé (-2,2), chaque poignée de grain devient une pièce de 10 francs. Considérez qu'un sac peut fournir 500 pièces.

## Le métro

Au beau milieu d'un tertre de fromage se dresse une bouche de métro, classique, de style nouille. On peut y lire le nom de la station : Pizza.

La station et la ligne de métro sont le même délire que dans *Morte soirée*. Si les personnages ont déjà vécu ce scénario, faites-leur effectivement retrouver cette même ligne : ligne n°0, Enfer - Damnation, comme une résurgence de leur passé. Deux nouvelles stations ont toutefois fait leur apparition, Pizza et Tabagie (les seules à jouer un rôle dans ce scénario). Seule la station Pizza, par où entrent les PJ, possède un réel débouché à l'extérieur. Toutes les autres, y compris Tabagie, n'ont que de « fausses » sorties, c'est-à-dire donnant sur un labyrinthe de couloirs et d'escaliers qui finit par ramener aux quais.

L'accès à ces derniers est libre ; il n'y a ni tourniquet, ni guichet, ni distributeur où acheter des




billets. La station est déserte, à l'exception de mouches, assez nombreuses, qui bourdonnent en tous sens. À la différence de *Morte soirée*, chaque quai possède un plan succinct de la ligne : Enfer, Outre-tombe, Pizza, Tabagie, Pendaison, Damnation. (Par contre, aucune station ne possède de boîte rouge pouvant contenir une hache.) En guise de publicité sont affichées de grandes photos de vues aériennes de pizzas. Au vu du plan, les personnages devraient comprendre qu'ils doivent aller à Tabagie.

Une rame arrive bientôt, automatique, sans conducteur. Pas un passager non plus dans les voitures, mais toujours des mouches, nombreuses. La station Tabagie est pareillement déserte mais – quelle chance ! – chaque quai est pourvu de trois distributeurs : cigarettes, allumettes, briquets ! Un briquet coûte 10 F. Il est impossible de choisir la couleur, mais au bout de quelques pièces de 10 F, on finit par en obtenir un bleu... Incrédit (-1,1), tout briquet rouge, vert, etc., change de couleur mais sans jamais devenir bleu.

Cela suppose naturellement que les PJ soient préalablement passés par l'épave et aient incrédit le blé. Sinon, ils n'ont aucun moyen d'obtenir ce qu'ils souhaitent. (À supposer qu'ils parviennent à fracturer un distributeur, celui-ci ne contiendrait que des briquets noirs qui, incrédits, ne changent pas de couleur.)

## Les mouches

De retour au quai, un long moment s'écoule sans qu'aucun métro n'apparaisse ; puis une voix se fait entendre dans un haut-parleur : « Suite à une mouche qui a volé de travers, le personnel a cessé le travail et le service est interrompu sur l'ensemble du réseau. »

Il n'y a dès lors qu'une solution : revenir à Pizza à pied en longeant les voies. Le tunnel est totalement obscur, et c'est là que va s'avérer utile d'avoir incrédit le libellé de la petite caisse de l'épave, les torches pour s'éclairer et les armes pour se défendre. À mi-chemin entre les deux stations, deux mouches géantes, longues de 2 m, fondent sur les personnages. Le combat est obligatoire pour regagner la sortie à l'air libre. Les bombes d'insecticides causent un dommage A sur les mouches géantes. Pour « tirer », utiliser Perception en guise de compétence.

## Accomplissement

De retour à la surface de la pizza, il ne reste plus aux PJ qu'à jeter le briquet dans une mare de sauce tomate pour accomplir. Tout vire au noir...



# Crise 2
# Le train du Larzakistan

## ... et quand la lumière revient...

... Les personnages se retrouvent attablés dans un café à la décoration vieillotte, vêtus dans le style des années 30. Les hommes sont en costume et cravate, les femmes en robe, vêtements sombres, gris ou bruns. Chacun est également pourvu d'un manteau et d'un chapeau. Par les vitrines du café, on distingue une petite place blanche et grise de neige piétinée, avec une gare de chemin de fer. La pendule de la gare indique 17 h 00, c'est le début du crépuscule. Il y a également un panonceau avec le nom de la localité : Valpize.

Les personnages sont en FRRF, duodi 5 fébrilis, an de réalité 50. La Frankofonie Naturelle est sous la neige. Reportez-vous aux indications fournies dans *Des recettes de la folie* pour mettre en scène ce pays et ses habitants, ses lois et ses règlements. Valpize est au sud de Pstalinberg, à cinq heures de train. Mais les PJ n'ont aucune raison de se rendre dans la capitale. Outre ses vêtements, chaque personnage possède un portefeuille (dans un sac à main pour les femmes) contenant 10 billets de 100 réaltos et, le cas échéant, une carte de réalité. Ce sont ses seules possessions. Seuls les personnages ayant acquis une carte de réalité au cours du prélude (par Adhémar Languebois) *et* ayant effectué au moins une fois l'exercice de réalité, possèdent maintenant une carte de réalité en bonne et due forme dans leur portefeuille. Les autres sont sans papiers.

## Au café de la gare

Chaque personnage est attablé devant un petit verre de blanche (10 cl), consommation non encore payée (100 réaltos). D'autres consommateurs sont disséminés dans le café, servis par une femme entre deux âges, du nom d'Estelle. Derrière le comptoir, un poste de TSF diffuse un hymne dans un crachotement de parasites. La musique s'interrompt, remplacée par une voix d'homme. Il s'agit d'un message de victoire : un train de vivres en provenance du Larzakistan est en route vers Pstalinberg où il devrait arriver vers minuit. Aux dernières estimations, ce train devrait se trouver actuellement à deux heures de la localité de Valpize. La population est invitée à saluer son passage d'un grand coup de chapeau réaliste. Puis la musique reprend ; et la serveuse, qui s'était immobilisée, apporte une pomme de terre bouillie à un client (200 réaltos).

PSVR. C'est en voyant la misérable patate que les personnages ont la perception subliminale de leur vraie réalité : être attablés devant une appétissante pizza.

Un tel mets est introuvable à Valpize, au café de la gare comme ailleurs, mais la serveuse en a entendu parler, comme de toutes ces choses succulentes qui viennent du Larzakistan. Les PJ peuvent alors supposer que le train annoncé transporte entre autres des pizzas. Et en vérité, quoiqu'il n'y en ait pas dans ce train, c'est la seule piste et la bonne.

## La quête

Cette seconde crise est plus simple que la première quant à sa structure, mais beaucoup plus difficile à résoudre pour les PJ, lesquels n'auront droit à aucun faux pas. Pratiquement, ils doivent se renseigner sur l'arrivée du train, l'attendre en dehors de la ville, faire en sorte de l'immobiliser et s'introduire à bord au nez et à la barbe des soldats qui le gardent. Il est alors probable qu'ils échouent à leur première tentative, tués, capturés ou invoquant les vapes. Tant qu'il reste un PJ debout, il continue seul le scénario ; si tout le monde disparaît, vapes ou autre, tout le groupe se retrouve attablé au café de la gare, à 17 h 00 – et cela indéfiniment, jusqu'à la réussite. Les personnages ne devraient pas répéter deux fois les mêmes erreurs, et finir par obtenir – à leur dépens – tous les renseignements capitaux.

## Comportement réaliste

Un comportement réaliste est primordial lors de l'enquête préliminaire. Valpize possède un bureau de vérification et une brigade de vérificateurs. Tout comportement étrange, toute question insolite, seront évidemment interprétés comme irréalistes et attireront l'attention des autorités. Si c'est le cas, un personnage muni d'une carte de réalité sera simplement soumis à l'alcootest et, s'il le passe avec succès, quitte pour un bon sermon. Un personnage sans papiers sera automatiquement arrêté.

On peut obtenir à la gare les deux renseignements suivants : le train du Larzakistan ne s'arrêtera pas à Valpize ; le prochain train de voyageurs pour Pstalinberg ne part que demain matin. On peut également se renseigner sur la direction de Pstalinberg, de façon à partir à la rencontre du train dans la direction opposée.

## Le train approche

Si rien ne l'arrête, le train passera en gare de Valpize, à vitesse réduite, vers 19 heures. Les PJ doivent l'intercepter avant ce moment. Ils ont à peine deux heures pour agir. La nuit tombante est toutefois un atout de leur côté.

Il s'agit d'un train à vapeur : locomotive, tender à charbon, six wagons de marchandises. Ce sont des fourgons, en bois, avec une grande porte à glissières de chaque côté et une petite porte à charnières à chaque extrémité, permettant de passer d'un wagon à l'autre. Le passage est toutefois à l'air libre, sans soufflet. Les grandes portes

sont fermées par des chaînes cadenassées ; les petites portes ont des serrures verrouillées. Le wagon de tête ne contient aucune marchandise. Une escorte de huit soldats y est installée sur des bancs. Les cinq autres wagons sont pleins de caisses et de sacs. C'est dans le wagon de queue que se trouve la solution : un grand miroir constituant la porte de sortie du délire.
À pleine vitesse, le train est encore relativement lent, environ 50 km/heure.

## L'aiguillage

À environ 1 km au sud de Valpize, un aiguillage donne sur une voie de garage menant, quelques centaines de mètres plus loin, à des entrepôts désaffectés. N'étant plus utilisé, l'aiguillage n'est pas gardé. Entre les entrepôts, la voie s'interrompt sur un butoir.
Changer l'aiguillage afin de dévier le train sur la voie de garage est l'une des solutions. Dans la nuit tombante, le chauffeur du train aura à peine le temps de freiner en apercevant le butoir. La locomotive commencera à dérailler, sans graves dommages, mais ne pourra pas repartir dans l'autre sens.
L'autre solution consiste à incrédire les rails. La voie ne peut être incrédite dans son ensemble. Mais chaque tronçon de 3 m de rail peut être incrédit (-4, intensité = nombre de PJ + 1 point, par exemple intensité 5 pour quatre joueurs). Incrédit, le tronçon de rail disparaît, ce qui ne peut manquer de faire dérailler le train, et cette fois, beaucoup plus gravement.
Selon le plan utilisé, à vous de voir l'ampleur des dégâts, le nombre de soldats blessés, de wagons couchés sur la voie ou encore debout.

## La prise d'assaut

Supposant le train immobilisé, tout est maintenant une question de rapidité et de discrétion. Les soldats, selon leur état de validité, commencent à quitter le wagon de tête, quatre de chaque côté, pour découvrir les causes de l'accident, vérifier l'état des fourgons, etc. Ils sont armés de fusils avec des baïonnettes et ont ordre de tirer sans sommation sur tout individu au comportement suspect. Le problème des PJ est qu'ils ignorent que l'unique solution se trouve dans le wagon de queue. Inspecter les autres wagons risque d'être une dramatique perte de temps.
Les PJ n'ont aucun outil pour faire sauter les chaînes cadenassées. Ils doivent avoir recours à l'incrédulité. Incrédite (-2,2), tout couple chaîne + cadenas devient une guirlande de papier crépon ; et toute serrure devient une cocarde en papier.

## Les marchandises

Tous les wagons sont pleins de caisses en bois blanc, marquées « Haut », « Bas », « Fragile », des caisses semblables à celles qui se trouvaient dans la carcasse éventrée de l'*Enterprise*. Et de fait, ce sont les mêmes marchandises : verres à pied, boîtes de saumon, chapelets de saucisses. Il y a également des sacs de blé.
Les PJ peuvent tenter de les incrédire (à vous d'improviser), c'est en pure perte : il n'y a pas la moindre pizza, ni avant, ni après. Et les soldats, s'interpellant de part et d'autre du convoi, se rapprochent dangereusement.
Dans le wagon de queue, une grand miroir au cadre doré est enveloppé et ficelé dans une toile à sac. Malgré la pénombre, on peut distinguer une inscription au pochoir sur la toile : « Artefact irréel. Ne pas regarder ». Incrédite (-1,1), l'inscription devient : « Artefact irréel. Ne regarder sous aucun prétexte ».
Les PJ ne peuvent toutefois découvrir qu'il s'agit d'un miroir que s'ils le déballent (encore une perte de temps !). S'ils ont déjà expérimenté la traversée des miroirs, c'est à eux de comprendre qu'ils doivent maintenant fuir par cette voie, solution de repli qui devient plus urgente à chaque seconde. Si cet effet démentiel est nouveau pour eux, procédez à un bref arrêt sur image, le temps de leur expliquer qu'ils ont soudain la certitude intuitive qu'ils pourraient traverser le miroir en utilisant leur mot de démence. Puis reprenez l'arrivée des soldats.
Dans le cas le plus stupide, si les PJ ne se décident pas, une balle perdue peut briser le miroir, annulant du même coup toute possibilité de sortie et les obligeant à revenir à la case départ : le buffet de la gare.

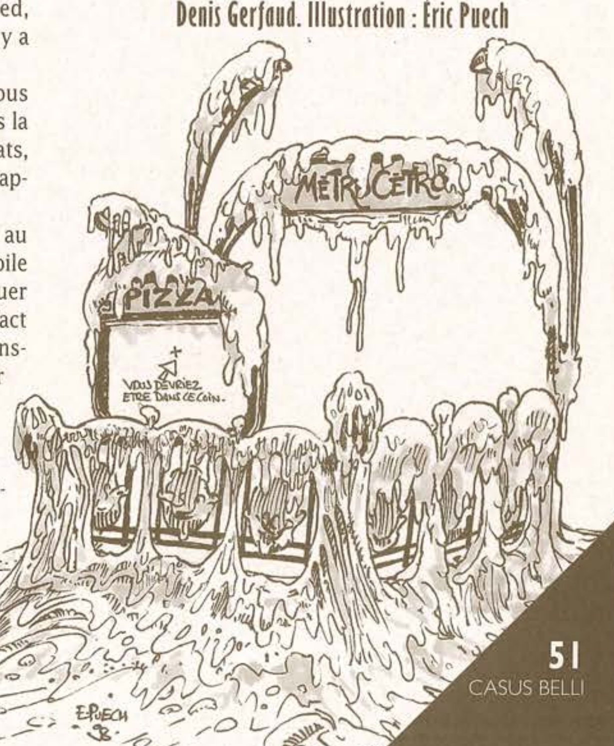
## De l'autre côté du miroir

De l'autre côté, toujours vêtus de la même façon, pieds crottés de neige fondue, éventuellement blessés, ensanglantés, les personnages débouchent dans un restaurant plein de monde. Leur arrivée se fait par un autre grand miroir qui orne l'un des murs. C'est aussitôt la stupeur générale, puis la panique. Le serveur laisse tomber un plat ; des clients se lèvent en criant, renversant leurs chaises.
Quatre d'entre eux abandonnent ainsi leur table où l'on vient de leur apporter quatre appétissantes pizzas. Sans se soucier de l'émoi causé par leur arrivée, les PJ n'ont plus qu'à s'attabler à leur place... et accomplir.

## Conclusion

Chacun se retrouve alors chez soi, dans ses vêtements familiers, qui dans un fauteuil, qui sur le canapé, où il vient apparemment de s'assoupir et de rêver toute cette mésaventure. D'autant que l'on sonne à la porte avec insistance, bruit qui vient apparemment de réveiller le personnage. Le visiteur est un livreur de pizzas, une pizza que le PJ vient semble-t-il de commander par téléphone. Il s'agissait donc d'une PSVR décalée dans le futur. Le PJ peut maintenant s'attabler devant sa pizza, entérinant effectivement sa PSVR, ou n'en rien faire. Si c'est le cas, à vous de donner suite ou non à ce paradoxe temporel.
En ce qui concerne le temps, on est revenu au point de départ, quelques heures avant que ne se manifestent les premières ombres de la FRRF.

**Denis Gerfaud. Illustration : Éric Puech**






## ES PNJ

*Pour Hystoire de fou*

### ▶ Olive noire

Combat 12, Vigilance 12, Discrétion 8, Course 12

| | |
|---|---|
| Dommages | crocs, A+1 |
| Résistance | 12 |
| Incrédulité | -2 |
| Intensité | 2 |
| Résultat | olive verte inanimée |

### ▶ Mouche géante

Combat 13, Vigilance 13, Course 14

| | |
|---|---|
| Dommages | trompe acérée, B+1 |
| Résistance | 14 |
| Incrédulité | -4 |
| Intensité | 3 |
| Résultat | nuage de fumée, qui se disperse |

### ▶ Vérificateurs

La patrouille de vérification de Valpize comprend une brigade complète de six hommes.

Combat 13, Pistoflèche 13, Vigilance 15, Course 12.

| | |
|---|---|
| Dommages | matraque B+1, carreau D |
| Résistance | 13 |

**Pistoflèche**

| | |
|---|---|
| Incrédulité | -2 |
| Intensité | 1 |
| Résultat | moulinette à légumes |

**Matraque**

| | |
|---|---|
| Incrédulité | -1 |
| Intensité | 1 |
| Résultat | râpe à fromage |

### ▶ Soldats

Combat 15, Tir 15, Vigilance 15, Discrétion 10, Course 14.

| | |
|---|---|
| Dommages | fusil E, baïonnette C+1 |
| Résistance | 16 |

**Fusil et baïonnette**

| | |
|---|---|
| Incrédulité | -3 |
| Intensité | 2 |
| Résultat | polochon |

# Shadowrun




***Ce scénario a été conçu pour un meneur de jeu et des joueurs relativement expérimentés, des shadowrunners, puisque l'aventure se déroule dans le royaume de Sa (très Ce scénario est plutôt prévu pour la deuxième édition de « Shadowrun »,***

## Avant-propos

Pour bien démarquer cette aventure de celles situées dans les UCAS, vous êtes invité à soigner particulièrement l'ambiance. Le dépaysement que vous devez provoquer chez les joueurs joue un rôle presque aussi important que l'intrigue elle-même. Les shadowrunners ne sont pas à Seattle, et cela doit se sentir à chaque instant. Le scénario joue, en outre, sur des registres inhabituels pour *Shadowrun*. Des références ? Un poil de *L'appel de Cthulhu*, un chouia de *Vampire* et une pincée d'Arthur Conan Doyle...

Le supplément *Les Métacréatures européennes* contient quantité d'informations précieuses sur certains des adversaires des personnages. Le *London Sourcebook* et le roman *Choisis bien tes ennemis...*, de Bob Charrette, le deuxième tome de la trilogie des Secrets du Pouvoir, peuvent s'avérer utiles pour traduire l'atmosphère de l'Angleterre du Monde des Ombres.

## London Bridge is falling down...

Cette petite présentation vous permettra de vous faire une idée de la configuration du Londres de Shadowrun, afin d'immerger plus facilement vos PJ dans son ambiance très particulière. N'hésitez pas à vous en servir lors de vos descriptions.

En 2060, Londres est désormais surnommée le Smoke, en référence à la fumée omniprésente qui plane sur la cité. Il ne s'agit pas uniquement du fog, le légendaire brouillard londonien : cette fumée est en grande partie due à la forte pollution qui étouffe la ville et la plonge en permanence dans des relents nauséabonds. Cette situation date de 2039, lors d'une attaque terroriste commanditée par un groupe radical, Pan Europa. Les terroristes libérèrent un agent biochimique au-dessus de Londres, en représailles au rôle supposé de l'Angleterre dans la dissolution de l'Union Européenne (la France est d'ailleurs soupçonnée d'avoir soutenu cette action, ce qui n'a pas arrangé les relations déjà tendues entre les deux pays). Conséquence : de nombreux monuments historiques furent rongés par l'agent bactériologique et durent être rénovés ou reconstruits en plus modernes. Mais l'effet le plus gênant fut la contamination des biofabriques qui alimentaient le Dôme, la gigantesque « serre » construite autour de Londres, et censée régler les problèmes d'environnement de la capitale. Depuis 2039, ils sont encore pires qu'avant. Non seulement la construction du Dôme a été interrompue, mais ce dernier a, en plus, tendance à concentrer les émanations de gaz et à rendre les pluies acides. Il arrive même qu'il neige – gris – à l'intérieur du Dôme, aujourd'hui à moitié en ruines.

Le centre de Londres est resté très typique. Ce qui est le plus frappant, particulièrement pour une capitale aussi cosmopolite, c'est son apparente unité architecturale. Les murs ou les façades de briques se succèdent, tout comme les espaces verts, dont le gazon est impeccablement tondu. La ville est très peuplée – 3,5 millions d'habitants, 10 millions en comptant l'agglomération –, mais la circulation est étonnamment fluide. Le nombre de taxis (cabs) qui circulent en permanence le long des grandes avenues est impressionnant. Il suffit de lever la main pour en arrêter un.

La ville bat tous les records en matière de nombre de musées, qu'on ne compte plus. La plupart, tel le Museum of London, se consacrent à la gloire tout à fait défunte de l'Empire britannique. D'autres, comme le British Museum ou la National Gallery, comportent davantage d'expositions couvrant des cultures d'autres horizons.

Les principaux monuments de Londres sont restés les mêmes depuis des siècles : Buckingham Palace, résidence principale du roi George VIII (le drapeau du Royaume-Uni, l'Union Jack, flotte au-dessus de l'entrée principale lorsque le roi est présent, ce qui sera le cas lors de cette aventure) ; la Tower of London (Tour de Londres) ; le Tower Bridge ; les Houses of Parliament (le Parlement) et

# Élémentaire, mon cher...



***ou en tout cas habitués aux scénarios d'enquête. Le cadre n'est peut-être pas familier vénérable) Majesté George VIII, et plus particulièrement dans le Londres de 2060. mais les adaptations pour la troisième édition sont très faciles à faire.***

leur célèbre horloge Big Ben ; Westminster Abbey et bien d'autres.

Les différents quartiers de Londres présentent la particularité de se côtoyer de manière assez anarchique. Ainsi, le quartier des affaires de la City, à l'est, jouxte un territoire extrêmement pauvre et délabré, la Lambeth Containment Zone (ou le Squeeze, comme les gangers locaux l'ont baptisé), situé juste au sud, de l'autre côté de la Tamise.

Les quartiers chics des palais (Westminster, Saint-James), en plein cœur de la ville, abritent les monuments les plus prestigieux (le palais royal, le Parlement, etc.). À l'ouest de ces riches avenues s'étend le West End Overground, une sorte de ghetto où la police ne fait pas toujours la loi. L'Overground est devenu depuis peu le territoire privilégié des shadowrunners, avec ses vieux bâtiments délabrés, ses pubs animés et son marché noir. Composé de quartiers autrefois luxueux tel que Mayfair, il regroupe les zones bouillonnantes de Piccadilly et de Soho, le Chinatown londonien. Quelques dizaines de mètres sous le West End Overground se trouve un tout récent complexe souterrain ultramoderne, le West End Underplex. Les plus grands magasins de la ville (tels Macy's) y ont été reconstruits et s'y agglutinent. La surveillance y est très présente et, bien sûr, il n'y a plus de problèmes liés à la météo. Seuls les touristes fortunés et la gentry britannique y sont les bienvenus.

En dépit de toutes les rénovations qu'elle a connu du fait de la pollution abrasive de l'air, la ville a conservé un charme rétro qui opère toujours quand on s'y promène.

## Introduction

Alors que Seattle et les UCAS se déchirent dans une guerre des corporations qui compte parmi les plus sanglantes que le pays ait connu, les shadowrunners vont être appelés pour une mission qui, une fois n'est pas coutume, n'implique pas les mégacorporations. Il faut dire que l'action se situe en Europe, où l'influence des gouvernements nationaux est sensiblement plus forte que sur le continent américain. Entendez l'Europe au sens géographique du terme, puisque l'aventure se déroule en Angleterre, qui a quitté l'Union Européenne depuis longtemps.

Tout commence au moment où un shadowrunner reçoit l'appel d'un de ses contacts de votre choix, qui se trouve être en relation depuis quelques mois avec certains dignitaires britanniques. À sa voix, on comprend que l'affaire est importante, et sans doute bien rémunérée. Le contact explique qu'il n'en sait pas énormément sur la shadowrun elle-même, si ce n'est qu'elle est commanditée par un lord britannique, à qui il a promis d'envoyer « ce qui se fait de mieux » en matière de shadowrunners (voilà les PJ prévenus !). Le contact demande au personnage de réunir l'équipe habituelle, et fixe comme lieu de rendez-vous le *Break*, un café situé à l'intérieur de l'aéroport le plus proche du lieu où se trouvent actuellement les shadowrunners (Seattle-Tacoma, par défaut). C'est là qu'il leur donnera les dernières consignes. L'urgence étant de mise, comme de coutume, il serait appréciable que l'ensemble du groupe se rende au point de rendez-vous le plus vite possible dans la journée.

Quand les PJ retrouvent le contact, au *Break*, il semble assez nerveux, stressé de les avoir attendus plus d'une demi-heure. Les précisions qu'il peut leur apporter sur la mission sont maigres : l'opération aura lieu en Angleterre, et les instructions précises et la nature de la shadowrun leur seront données sur place, à Londres. Le contact sait, en revanche, que la mission sera très bien payée, au minimum 80 000 nuyens à répartir. À ce sujet, le contact réclame un petit pourcentage pour les avoir mis sur le coup et leur avoir servi d'intermédiaire. Il essaye d'obtenir 10 % (soit 8 000 nuyens) auprès des PJ, mais se contente de 5 % (4 000 nuyens) si ces derniers se montrent intransigeants. Une fois les négociations terminées, il leur remet plusieurs papiers à leur nom : passe-

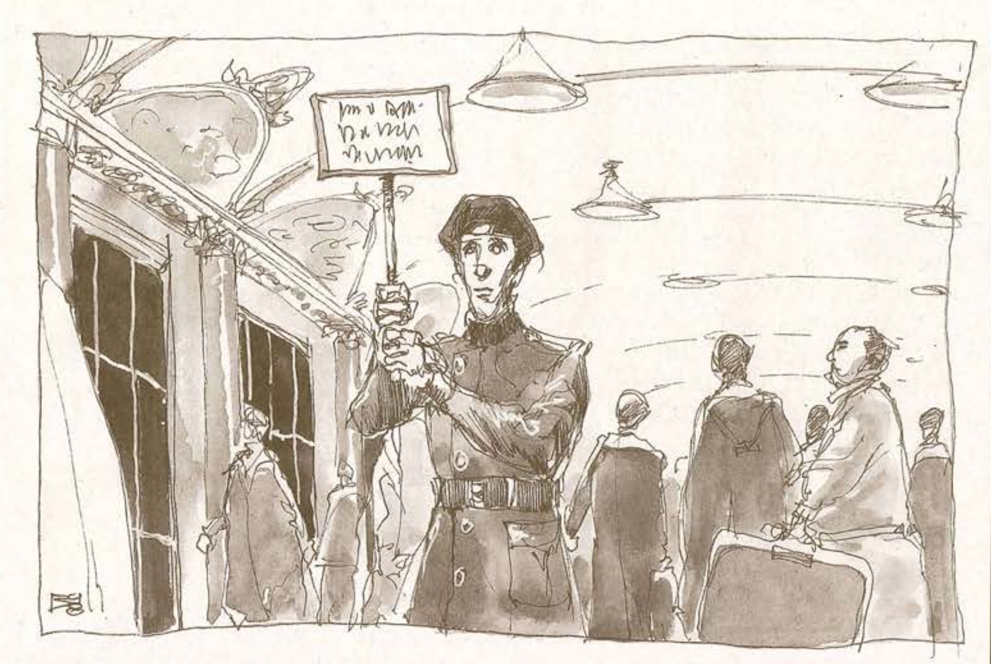
## God save the King!

La situation politique du Royaume-Uni est très différente de ce qu'on trouve dans la plupart des pays industrialisés du monde de *Shadowrun*. La politique y joue un rôle important, et le pays est resté ancré dans des traditions souvent jugées archaïques. En premier lieu, la Grande-Bretagne est une monarchie, dont le roi actuel est George VIII. On ne peut pas franchement parler de monarchie des temps modernes, bien au contraire, puisque la Grande-Bretagne est restée un pays très conservateur, nombriliste et attaché de manière excessive à ses traditions.
Le parti politique dominant est le parti Vert, coalition très large de sociaux-démocrates et d'anarchistes libéraux, et dont est issu le Premier Ministre.
Mais ce dernier n'est pas la personnalité politique la plus influente, loin de là.
Le véritable chef d'orchestre du gouvernement est lord Marchment, un druide anglais désigné par ses pairs, et dont le titre officiel est «Lord Protector».
Son influence sur la Chambre des Lords est telle qu'il peut abroger ou «suggérer» de nouvelles lois à sa guise, que la Chambre des Communes ratifie en général sans broncher. Un signe ne trompe pas : depuis un peu moins d'un an, le Lord Protector loge au 10, Downing Street, le domicile traditionnel du Premier Ministre anglais depuis des siècles. Le Lord Protector est aussi le chef du NDM (New Druidic Movement), le plus grand cercle de druides de Grande-Bretagne.
Ses membres sont en majorité anglais, et de tradition hermétique.
Au niveau de ses traditions, l'Angleterre continue de cultiver ses différences et ses excentricités. On prend toujours le thé à 5 heures et la nourriture est toujours aussi. . pittoresque. Quelques exemples : nutrisoja sucré trempé dans du lait froid au petit déjeuner, poulet à la marmelade, bœuf bouilli servi avec de la sauce à la menthe, gelée sucrée couleur rose fluo en dessert. . Il est à noter, néanmoins, qu'on trouve de très nombreux restaurants variés et exotiques à Londres, et qu'on n'est donc pas obligé de manger anglais.
Les Anglais utilisent toujours leur système archaïque et illogique de miles, de pieds, de pouces, de gallons et toutes ces sortes de choses. Parmi les autres bizarreries typiquement anglaises, on peut citer la conduite à gauche et la monnaie nationale qui est toujours la livre sterling ou sterling pound (2,50 £ = 1 nuyen).
La vie au Royaume-Uni est chère, surtout à Londres. Il faut compter 80 £ la nuit pour une chambre modeste à Londres. Le prix d'un déjeuner moyen, quant à lui, tourne autour de 30 £, alors qu'il faut bien débourser 70 £ pour un dîner correct.

port, visas signés par le gouvernement de Sa Majesté George VIII, certificats de Persona Grata (personnalités officiellement invitées par la Chambre des Lords), licences d'utilisation de cyberware et de magie portant le cachet d'un certain «Lord Protector». Tout cela lui a été expédié par Orbital Express dans la journée. La personne qui leur expliquera tout est un certain sir Richard Chester, dont il ne sait rien. Les PJ doivent simplement se rendre à Victoria Station, à Londres, où ils seront contactés.
Tous les documents qu'il vient de leur remettre, poursuit leur interlocuteur, doivent permettre aux PJ d'arriver en Angleterre dans les meilleures conditions possibles. Leur certificat de Persona Grata est une sorte de caution des plus puissants lords anglais, qui va leur permettre d'éviter d'être fouillés et de passer aux détecteurs de métal. Cela dit, les PJ ne sont pas non plus censés transporter des armes. Les autorités leur accordent un crédit spontané, mais ils doivent rester discrets.
Concrètement, les shadowrunners ont droit à une petite valise (qui, elle, sera passée aux rayons X), et peuvent transporter sur eux tout ce qu'ils peuvent dissimuler sous leurs vêtements. Dites-leur qu'ils ne seront pas fouillés, mais qu'ils ne sont pas censés être armés, puis demandez-leur individuellement ce qu'ils emmènent avec eux. C'est à vous d'estimer ce qui est dissimulable ou pas. Pour les armes, consultez la table de l'équipement (p.257 de *Shadowrun*) et plus particulièrement la colonne Dissimulation. Si l'indice de Dissimulation est supérieur ou égal à 5, ça peut passer. Si l'un des PJ essaye de dissimuler une arme trop massive (Dissimulation de 3 ou 4, par exemple), il est aussitôt repéré : l'arme est confisquée, le shadowrunner est fouillé et on lui supprime toutes les armes trouvées sur lui. Il peut se rendre en Angleterre, mais il est fiché et sera surveillé par les hommes de Scotland Yard.
Le trajet aérien a lieu durant la nuit. Si les shadowrunners pensent à lire les journaux anglais (ils doivent vous le demander, ne leur dites pas «vous lisez les journaux?»), ils découvrent les gros titres : un nouveau Jack l'Éventreur sévit dans Londres. Trois victimes, des jeunes femmes de la gentry britannique, ont déjà été victimes du monstre sanguinaire. La police semble incapable de mettre la main sur le tueur en série.
Après huit heures de vol, l'avion atterrit à l'aéroport de London Heathrow International. Le temps est gris, légèrement pluvieux, et la température tourne autour de 5°C.

## Londres, 22 janvier 2060

Le lendemain matin, le 22 janvier, les shadowrunners foulent le sol anglais, peut-être pour la première fois. De l'aéroport, le moyen le plus pratique pour atteindre Victoria Station est d'emprunter le Deep Tube, un métro souterrain sophistiqué et très rapide.
Victoria Station est une énorme gare, très fréquentée, où trains et rames de métro (Tube et Deep Tube) se rejoignent. En déambulant dans l'immense hall de la gare, les PJ finissent par repérer un homme élégant et tout de noir vêtu. Il tient une pancarte à la main, sur laquelle sont inscrits... les noms de rue des shadowrunners! L'homme est un «cabby», un chauffeur de taxi dans le jargon londonien. Il a été payé pour attendre les PJ sur place, puis les amener en cab jusqu'à Trafalgar Square et plus précisément à la National Gallery, un musée. Durant le trajet, le cabby, plutôt bavard, leur parle de la ville (décrivez Londres et reprenez les informations fournies dans le chapitre *London Bridge is falling down...*).
Avant de les quitter, le cabby leur dit simplement qu'il leur faut se rendre à l'exposition Léonard de Vinci, en vedette dans le musée depuis un mois. Ce sont les seules instructions qu'on lui ait laissé.
Les PJ se baladent donc de salle en salle dans la National Gallery, découvrant des collections en tout genre, et pas uniquement britanniques. Les expositions les plus prisées sont celles consacrées aux civilisations de l'ancienne Égypte, aux Étrusques, à la Grèce antique et aux rois carolingiens. On trouve même une exposition dédiée aux cultures éveillées, mais elle ne rencontre visiblement pas un franc succès.
Les shadowrunners finissent par trouver la salle de l'exposition Léonard de Vinci. L'affluence est très forte, à tel point que les PJ se demandent comment ils vont bien pouvoir reconnaître leur Mr. Johnson. Mais alors qu'ils passent à proximité d'un surveillant, ce dernier s'approche d'eux et demande à voir leurs papiers ou leur passes. Hochant discrètement la tête, l'homme leur rend les documents avant de les prier de bien vouloir le suivre.
Les shadowrunners sont alors conduits dans une salle annexe qu'on pourrait prendre, de prime abord, pour une autre exposition historique. Il s'agit en fait d'un bureau, superbement éclairé par un lampadaire monumental tout en cristal. À leur gauche, de nombreux tableaux mettent en scène des personnages historiques de l'Angleterre (l'amiral Nelson ou le philosophe Thomas Hobbes, entre autres). À droite, une grande bibliothèque occupe toute la largeur de la pièce. Des milliers d'ouvrages anciens reliés de cuir emplissent ses étagères. Au fond, un énorme bureau en chêne massif finement ouvragé, derrière lequel se tient un homme qui se lève pour accueillir les shadowrunners. Grand et mince, la quarantaine, les yeux gris acier et les cheveux poivre et sel, il porte un costume en tweed vert olive, une chemise en soie vert pâle et un nœud papillon jaune orangé avec pochette assortie. Chic, précieux dans ses gestes comme dans sa prononciation, c'est une sorte de Mr. Johnson à l'anglaise.



## Présentation de la mission

« Bonjour, très chers. J'espère que votre voyage vous a semblé convenable », lance-t-il avec un très fort accent britannique (lorsque vous le faites parler, adoptez un phrasé très distingué, ou alors prenez l'accent anglais). « Je me présente, je suis sir Richard Chester. Mon employeur, qui a tenu à rester discret jusqu'ici, est un certain lord Mountbatten. »

Si les joueurs réagissent en entendant ce nom, sir Richard précise que lord Mountbatten a bien un lien de parenté avec le fameux Mountbatten of Burma, qui fut assassiné par l'IRA il y a presque quatre-vingts ans. Il poursuit alors : « Plus qu'un simple conservateur de la National Gallery, l'actuel lord Mountbatten en est le propriétaire, ainsi que du célèbre British Museum, un peu plus au nord, dans le quartier de Bloomsbury. Lord Mountbatten siège également à la prestigieuse Chambre des Lords.

« Je vous ai fait venir pour une affaire très grave, puisqu'il s'agit de l'assassinat de la fille unique du lord, lady Ann Mountbatten. Bien sûr, la police de Scotland Yard est censée s'occuper de l'enquête, mais les nobles ne leur font plus confiance depuis que le siège de l'ex-prestigieuse institution policière a été rachetée par une vulgaire mégacorporation, Knight Errant. L'incompétence et le manque de motivation des enquêteurs de Scotland Yard se sont d'ailleurs effectivement traduits par leur incapacité à trouver une piste sérieuse. Car depuis ce meurtre, deux autres jeunes femmes de la noblesse britannique ont été tuées, dans les mêmes circonstances épouvantables.

« Dès le premier meurtre, nous avons fait appel à des enquêteurs clandestins, des... comment vous appelle-t-on déjà... shadowalkers ?... shadowrunners, c'est bien ça ! Nous pensions que pour comprendre les motivations du tueur, il fallait des gens d'ici, bien au fait des us et coutumes de la Grande-Bretagne. Nous avons donc engagé un Anglais, un Écossais et un Gallois. »

(Sir Richard précise avec un soupir qu'ils n'ont pas fait appel à un Irlandais, car l'Irlande, désormais réunifiée et nommée Tir-na-nog, ne fait plus partie du Royaume-Uni et n'entretient pas de relations franchement cordiales avec ses voisins insulaires.)

« Les shadowrunners britanniques, même s'ils ont découvert des pistes plus sérieuses que celles des enquêteurs de Scotland Yard, n'ont malheureusement pas pu prévenir de nouveaux assassinats dans le milieu de la noblesse. Je les soupçonne de ne pas partager pleinement leurs informations, du fait de leurs rivalités culturelles.

« L'enquête des shadowrunners britanniques ne progressant pas suffisamment vite à notre sens, avec l'accord de lord Mountbatten, nous avons décidé de faire appel au professionnalisme des shadowrunners des UCAS, réputés comme étant les meilleurs du monde. Mon patron, appuyé par beaucoup d'autres nobles de la Chambre des Lords, a donc décidé d'y mettre le prix. On vous a parlé de la rémunération, je suppose. Elle s'élève, en totalité, à 200 000 £, à vous répartir entre vous. Nous vous versons un acompte de 50 000 £ immédiatement, et le reste à l'issue de votre mission, si vous la réussissez. L'objectif, vous l'avez compris, consiste à retrouver l'assassin le plus rapidement possible, ce tueur que la presse a surnommé le nouveau Jack l'Éventreur. Vous agirez de concert avec les autres shadowrunners, que nous paierons séparément, pour qu'il n'y ait pas le moindre problème.

« Pour prendre connaissance des premiers éléments de l'enquête, vous devrez rejoindre vos collègues, qui vous attendent dans un établissement... euh... de boisson, le *King William*. Ils ont reçu pour consigne de poursuivre leurs investigations, et j'espère que la coopération s'effectuera dans de bonnes conditions.

« Je vous demande d'éviter, dans la mesure du possible, de déranger lord Mountbatten. Si vous avez besoin de quoi que ce soit d'important, adressez-vous à moi. Je travaille et je vis dans ce musée. Vous m'y trouverez pratiquement à toute heure du jour ou de la nuit. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance ! »

## Le « King William »

La première étape consiste à rejoindre les trois shadowrunners britanniques pour s'enquérir des

### Scotland Yard

Cette corporation privée est l'équivalent, pour Londres, de la Lone Star à Seattle. Le nouveau siège de Scotland Yard (New Scotland Yard) est situé sur Victoria Street, à moins de 300 mètres à l'ouest de l'abbaye de Westminster. L'ancien siège, celui décrit dans les romans de Conan Doyle, était situé le long de la Tamise, tout près de Westminster Bridge, en face du Parlement (au niveau de l'actuel County Hall).

Scotland Yard a longtemps dépendu uniquement de la ville de Londres.

Mais il y a six ans, l'institution a été privatisée, avant d'être absorbée par la corporation Knight Errant. Cela n'a pas été du tout du goût des nobles de la Chambre des Lords, et c'est ce qui explique qu'ils aient fait appel à des runners.

De leur côté, les policiers de Scotland Yard n'apprécient pas le manque de confiance des lords. Ils soupçonnent certains nobles d'avoir engagé des shadowrunners, ce qui ne plaît que modérément au p.d.-g. de Knight Errant, qui veut que le contrat de sécurité passé avec la ville soit reconduit en 2061 (Arès est déjà sur les rangs pour lui succéder).

Tout au long de cette aventure, les hommes de Scotland Yard vont côtoyer les shadowrunners. Parfois, ils seront les premiers sur les lieux du crime, d'autres fois, les PJ les précéderont. Dans tous les cas, les policiers comprendront vite qu'ils ne sont pas seuls sur l'enquête, ce qui aura tendance à les agacer.

S'ils savent les ménager et s'ils sont imaginatifs, les shadowrunners auront la possibilité d'accéder aux fichiers judiciaires de Scotland Yard. Attention ! Cela nécessite un roleplaying très convaincant.

Mais y parvenir peut faire avancer l'enquête de manière très significative (voir le chapitre *Recherches ciblées*).

On distingue deux types de policiers :

- **Les bobbies**, plus particulièrement chargés d'assurer la sécurité quotidienne des citoyens londoniens. Ils sont armés d'électro-matraques, mais pas d'armes à feu (une étrange coutume anglaise qui a perduré jusqu'à aujourd'hui).
- **Les brigades spéciales et les enquêteurs**, dont la tâche consiste à résoudre les affaires criminelles. Contrairement aux bobbies, ils sont lourdement armés.

Les hommes de Scotland Yard peuvent vous permettre de calmer les ardeurs belliqueuses des PJ. S'ils manquent foncièrement de discrétion, sortant leurs armes à tout va et cherchant systématiquement à résoudre les situations par la force plutôt que la diplomatie, n'hésitez pas à faire intervenir les brigades spéciales. Cela devrait les refroidir.




éléments de l'affaire. Les PJ doivent, pour cela, se rendre au *King William*. Sir Richard leur a communiqué l'adresse : 17, Kingly Street, dans le quartier de Soho.
Le *King William* est un pub anglais assez typique. Le comptoir et la plupart des sièges sont en bois, les murs sont garnis de miroirs sur lesquels ont été incrustés le nom de célèbres marques de whiskys. Le tout est enfumé, bruyant, et la bière coule à flots.
Quand les PJ entrent, un groupe de jazz moderne anime l'établissement. Au fond du pub, des indigènes sont en train de jouer aux fléchettes, et d'autres, au snooker, une variété locale de billard. Les joueurs de snooker, en fait, ne sont visiblement pas tous anglais : l'un d'entre eux porte un kilt, et vient, semble-t-il, de gagner la partie, à voir la mine dégoûtée de ses adversaires qui s'éloignent en maugréant. L'homme au kilt devrait normalement attirer l'attention des PJ. Et ils auront raison, car il s'agit bel et bien de l'un des shadowrunners britanniques. Ses collègues, quant à eux, sont assis au comptoir, tout près de là. L'un d'entre eux est vêtu d'une redingote verte à petits carreaux et d'une casquette assortie. Il porte des binocles et fume la pipe en haussant un sourcil à l'approche des PJ. L'autre shadowrunner est un elfe aux longs cheveux blonds noués en queue de cheval. Il est habillé très simplement d'un gros pull-over blanc à col roulé, d'un pantalon beige serré et de bottes en synthécuir évoquant du daim.
En voyant les PJ s'approcher, les trois shadowrunners britanniques savent tout de suite à qui ils ont affaire, et ne peuvent s'empêcher de les apostropher :
« Ooh ! Voici donc les « grands professionnels » yankees, lance l'homme à la pipe.
— C'est vrai que vous cachez bien votre jeu. En vous voyant, on n'imagine vraiment pas avoir affaire à des pros » ajoute l'elfe en prenant un petit air narquois.
L'homme au kilt, lui, se montre un peu moins agressif : « Puisque vous êtes si forts, venez donc m'affronter. Je vous laisse le choix des armes : snooker ou whisky ! »

Les choses, on le voit, ne se présentent pas pour le mieux en ce qui concerne les rapports fraternels. Si des rivalités, nées de leurs nationalités, existaient dans le groupe britannique avant l'arrivée des PJ, elles semblent s'être atténuées à partir du moment où les shadowrunners d'Amérique sont de la partie, comme si nos héros incarnaient, subitement, l'ennemi commun.
Pour obtenir les infos de la part des shadowrunners britanniques, il va donc falloir leur tirer les vers du nez, à part, peut-être, pour l'Écossais, un peu plus disert. Ils ne répondent qu'aux questions posées, et uniquement parce qu'ils y sont tenus par leur employeur, mais ils ne prendront pas l'initiative de préciser le moindre détail.

## Les shadowrunners « so british »

Très présents tout au long du scénario, ils ont un rôle important à jouer, puisque c'est par leur intermédiaire que les PJ pourront apprendre la plupart des détails concernant les premiers meurtres. Ils peuvent également les aider à s'introduire dans des milieux qui leur seraient normalement fermés.
Le principal problème, c'est que ces trois individus ne coopèrent pas entre eux, car ils ne s'aiment pas et ne se font guère confiance. Ils n'ont donc pas partagé les informations qu'ils ont pu recueillir individuellement, et ne sont pas décidés à être beaucoup plus conciliants envers les PJ. En fait, chacun d'eux aimerait bien découvrir la vérité le premier, et bénéficier des retombées auprès de lord Mountbatten. Cela dit, si les relations entre les PJ et les runners grands-bretons sont assez tendues au départ, elles peuvent s'améliorer au fil de l'aventure.
Les mentalités des trois shadowrunners britanniques sont très différentes les unes des autres, ce qui facilitera leur interprétation. S'ils n'accompagnent pas les PJ en permanence, ils leur donnent au moins rendez-vous à intervalles réguliers dans ce même pub, le *King William*, pour faire le point.

### Dexter Briggs, l'Anglais

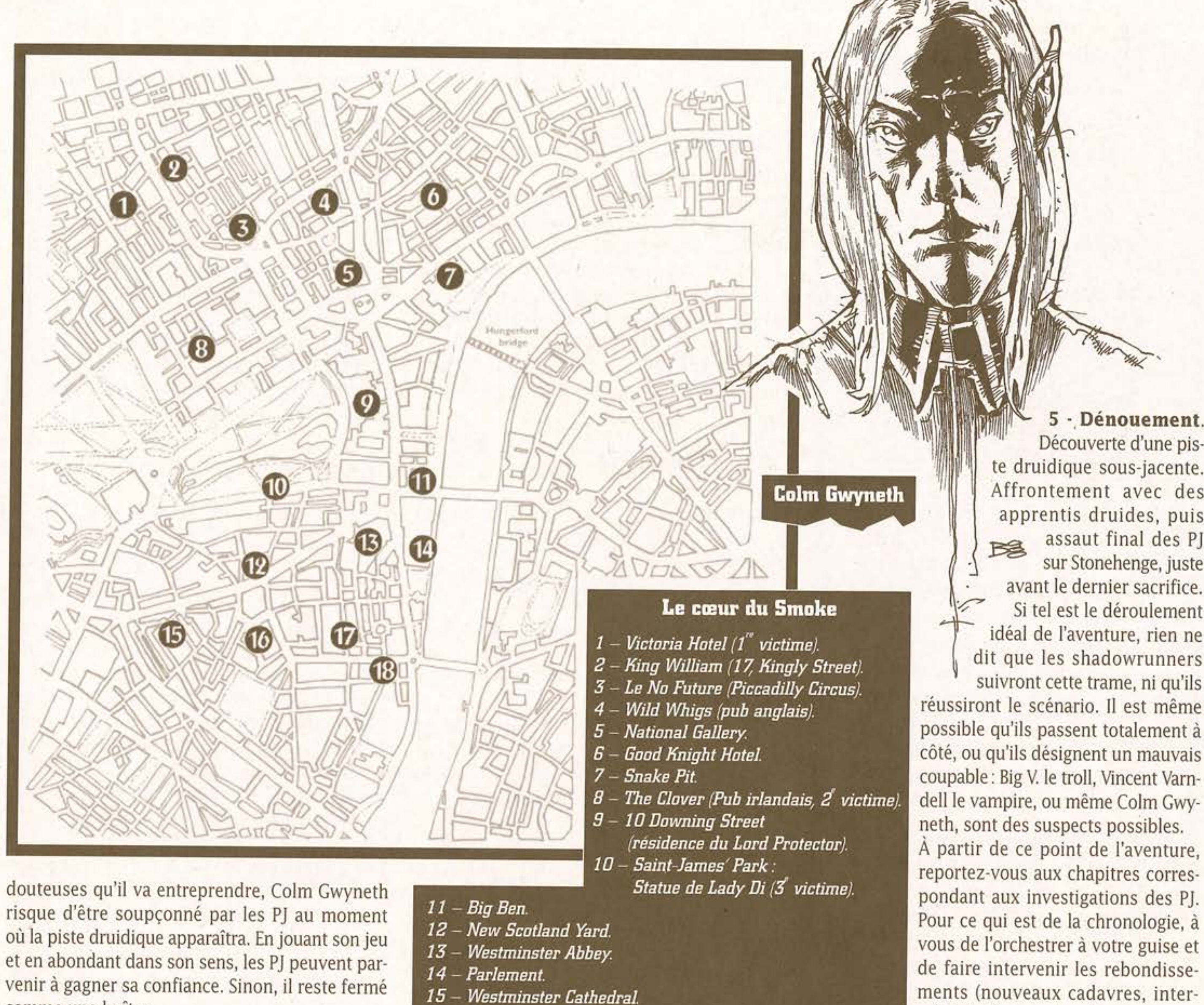
Grand et mince (1,85 m, 70 kg), cheveux noirs, yeux bleus et petites lunettes rondes, Dexter incarne le détective à l'anglaise au style délibérément rétro. Sa redingote à carreaux, sa casquette et sa pipe, son domicile à Baker Street, font référence à un célèbre détective de romans. Mais ne mentionnez pas ouvertement Sherlock Holmes ! Malgré les apparences, Dexter Briggs est loin d'être aussi brillant que son modèle, et pourrait même finir par agacer les PJ.
Adoptez un accent raffiné lorsque vous le faites parler. Très flegmatique, il ne semble jamais surpris par quoi que ce soit, même quand il est intérieurement médusé. Sa plus forte réaction se limite à un haussement de sourcil.
Depuis le début de l'affaire, il mène son enquête tout seul. Il accepte d'écouter les PJ, mais ne partage que rarement ses impressions. Il a une certaine tendance à se sentir supérieur, mais si les personnages jouent le jeu et acceptent ses « élémentaire, très chers », ils pourront lui tirer quelques vers du nez. Par exemple, si on l'interroge à ce sujet, il explique que la majorité des tueurs en série ne se contentent pas de massacrer des victimes aléatoirement. Ils tuent pour des raisons précises, et les plus grands aiment narguer les policiers en laissant des indices.
L'une des maximes favorites de Dexter est le bon vieux : « lorsque toutes les hypothèses logiques ont été écartées, celle qui reste, même improbable, est sans doute la bonne. » Le problème, c'est qu'il l'applique à sa façon, justifiant ainsi les théories les plus farfelues ! N'hésitez pas à vous servir de lui pour confirmer ou infirmer certaines déductions de l'équipe... ou pour les envoyer sur des fausses pistes s'ils progressent trop vite !

### Duncan McNeal, l'Écossais

Musclé et massif (1,80 m, 85 kg), Duncan est un Écossais tel qu'on l'imagine, roux et moustachu. C'est le moins « coincé » des trois. Gouailleur, un peu rustre, très fêtard, il aime profondément son pays et en parlera dans des moments d'intimité ou d'ivresse. Comme la majorité des Écossais, il souhaite que la voie du retour à la nature de l'Écosse soit poursuivie et même amplifiée. Les druides écossais ont déjà réussi des prouesses, transformant les anciennes exploitations de pins en forêts denses et sauvages et favorisant même le retour des loups et des ours.
Quand vous l'interprétez, roulez les « r » (pensez à l'accent de Scotty dans *Star Trek*).
Duncan McNeal joue à la perfection le rôle de boute-en-train plein d'humour, mais il est redoutablement intelligent. Attention, il est très susceptible et n'apprécie pas les manquements de respect envers le peuple écossais. Cela dit, c'est lui qui tolère le mieux les PJ, et c'est donc par son intermédiaire que vous pourrez leur parler le plus facilement, émettre des suggestions, leur faire remarquer tel ou tel aspect dans leur enquête, etc.

### Colm Gwyneth, le Gallois

Cet elfe séduisant aux longs cheveux blonds et aux yeux noisette est de taille et de corpulence normale pour sa race (1,92 m, 75 kg). De prime abord, il peut sembler renfermé, presque effacé. S'ils ont l'occasion de le suivre, les PJ constateront également qu'il passe beaucoup de temps à dormir (dix heures par nuit, en moyenne). Cette apparente nonchalance est trompeuse. Colm est en réalité le meilleur enquêteur du trio britannique. Sa nature réservée et le temps qu'il doit consacrer au sommeil s'expliquent par sa condition d'apprenti druide celtique, dont le totem est Wyrm, un esprit typiquement gallois.
Il va cacher aux PJ sa véritable nature en évitant d'utiliser sa magie devant eux, sauf en cas de force majeure. Très mystique, fasciné par les traditions druidiques de son pays, il n'aime pas les Anglais, tolère les Écossais, et déteste les câblés et les mages hermétiques.
Colm n'apprécie pas du tout lord Marchment, l'actuel Lord Protector. Il préférerait un druide gallois ou écossais, davantage tourné vers les traditions celtiques chamaniques plutôt qu'un druide anglais, comme Marchment, qui suit la voie hermétique. À cause de cela et des actions parfois




Colm Gwyneth

**Le cœur du Smoke**

*1 – Victoria Hotel (1re victime).*
*2 – King William (17, Kingly Street).*
*3 – Le No Future (Piccadilly Circus).*
*4 – Wild Whigs (pub anglais).*
*5 – National Gallery.*
*6 – Good Knight Hotel.*
*7 – Snake Pit.*
*8 – The Clover (Pub irlandais, 2e victime).*
*9 – 10 Downing Street (résidence du Lord Protector).*
*10 – Saint-James' Park : Statue de Lady Di (3e victime).*
*11 – Big Ben.*
*12 – New Scotland Yard.*
*13 – Westminster Abbey.*
*14 – Parlement.*
*15 – Westminster Cathedral.*
*16 – Black Bear.*
*17 – Virtual Violence.*
*18 - Toxic Shock.*

douteuses qu'il va entreprendre, Colm Gwyneth risque d'être soupçonné par les PJ au moment où la piste druidique apparaîtra. En jouant son jeu et en abondant dans son sens, les PJ peuvent parvenir à gagner sa confiance. Sinon, il reste fermé comme une huître.

## Enquête, mode d'emploi

Contrairement à beaucoup de Grands Écrans, celui-ci n'est pas divisé en plusieurs actes mais en chapitres correspondant à des pistes susceptibles d'être suivies par les shadowrunners. C'est parce son déroulement n'est pas linéaire et va en grande partie dépendre des choix et agissements des PJ. Les indices trouvés par les personnages vont parfois les mener sur des fausses pistes, mais c'est par ces « fausses pistes » qu'ils pourront, en définitive, découvrir la vérité. La difficulté provient du fait que tout porte à croire que les meurtres ont été commis par un tueur en série, une sorte de Jack l'Éventreur moderne. La réalité est toute autre, comme nous le verrons plus loin. (Si vous voulez tout de suite comprendre ce qui se passe, reportez-vous au paragraphe *Les dessous de l'affaire.*)

Le scénario peut donc partir dans plusieurs directions, selon ce que décideront les PJ. Certains événements vont se dérouler quoi qu'il arrive, mais la tournure que prendra l'aventure dépend entièrement de la manière d'agir des shadowrunners.

Cela dit, il existe une trame idéale, à laquelle vous pourrez vous référer à tout moment, et qui est la suivante :

**1 - Arrivée à Londres et présentation de la mission**. Discussion avec les shadowrunners britanniques et collecte d'informations auprès des familles des trois premières victimes.

**2 – De nouveaux cadavres!** Le quatrième est découvert près du *Virtual Violence*, un lieu de rassemblement de deckers. Les PJ s'y rendent, mais ne découvrent pas de nouveaux indices sur place. En revanche, en étudiant sur une carte les lieux où ont été retrouvés les quatre corps, les PJ anticipent une nouvelle découverte de cadavres dans la Tamise. Le cinquième corps ne suit pas l'alignement : il est retrouvé dans la tour de Big Ben. Des indices décisifs apparaissent à ce moment, et doivent définitivement faire avancer l'enquête.

**3 – Exploration des pistes laissées par le tueur**. Enquêtes dans la boîte de nuit du *No Future*, puis dans un club privé, le Lion's Club, puis, enfin, dans le manoir de Vincent Varndell.

**4 - Nouvelle piste**. Vincent Varndell mène les PJ sur celui qui a voulu le faire épingler, un rival, un Nosferatu qui vit dans une zone toxique. Investigation de sa demeure, confrontation avec ses sinistres serviteurs...

**5 - Dénouement**. Découverte d'une piste druidique sous-jacente. Affrontement avec des apprentis druides, puis assaut final des PJ sur Stonehenge, juste avant le dernier sacrifice.

Si tel est le déroulement idéal de l'aventure, rien ne dit que les shadowrunners suivront cette trame, ni qu'ils réussiront le scénario. Il est même possible qu'ils passent totalement à côté, ou qu'ils désignent un mauvais coupable : Big V. le troll, Vincent Varndell le vampire, ou même Colm Gwyneth, sont des suspects possibles.

À partir de ce point de l'aventure, reportez-vous aux chapitres correspondant aux investigations des PJ. Pour ce qui est de la chronologie, à vous de l'orchestrer à votre guise et de faire intervenir les rebondissements (nouveaux cadavres, intermèdes) dès que les PJ pataugent. Tout doit s'adapter à vos besoins. Le seul impératif à respecter, c'est que le dernier meurtre – si les PJ ne parviennent pas à le prévenir – doit avoir lieu avant le 1er février, date du rituel final.

Une dernière remarque pour terminer : la carte de Londres est absolument primordiale pour découvrir un indice très important : le V, et la position des prochaines victimes. Néanmoins, ne fournissez ce plan aux joueurs que s'ils pensent à vous le réclamer (pensez à le photocopier avant de commencer la partie).

## Les trois premières victimes

Pour obtenir tous les détails concernant les victimes, les PJ vont devoir aller à la pêche aux informations. Rappelez-vous que vous ne faites que répondre aux questions explicitement posées par les PJ. Ne leur donnez donc pas toutes les informations suivantes gratuitement. Les indices courants sont connus de tous les shadowrunners britanniques, de la famille et de Scotland Yard. Pour les autres indices, des noms figurent entre parenthèses après chacun d'entre eux. Il s'agit des personnes qui connaissent l'information. Ce sera aux PJ de leur poser les bonnes questions.

Aucune des victimes n'a été volée (leurs portefeuilles et leurs sacs à main sont intacts), et

## Les déplacements

Si les PJ ne disposent pas de leur propre véhicule, plusieurs possibilités leur sont offertes pour se déplacer dans la capitale anglaise.

- **Le métro**. Les anglais l'appellent le Tube. Il mélange le moderne et l'ancien. Il s'appuie toujours sur le vieux réseau victorien, mais on trouve aussi des rames très modernes (le Deep Tube), notamment celles qui relient Londres et l'aéroport d'Heathrow, ou celles qui traversent les différentes zones du West End Underplex.
- **Le bus**. On trouve toujours les antiques bus rouges à deux étages dans les rues de Londres, mais ils sont pour la plupart très délabrés et ne sont plus guère empruntés que par les touristes ou les défavorisés. Leurs successeurs sont des minibus, plus chers et beaucoup moins typés, mais nettement plus modernes.
- **Les cabs (taxis)**. Ils sont noirs, très hauts, de forme assez « carrée », vastes et confortables. On sait qu'ils sont libres lorsque l'ampoule jaune fixée sur leur toit est allumée.

aucune ne portait sur elle le passe magnétique qui leur permettait d'accéder librement aux monuments de Londres (voir *Un témoignage inattendu*, plus loin). Ces passes peuvent tous être retrouvés aux domiciles des victimes.

### *Première victime*

#### Indices courants

Nom : Ann Mountbatten ; âge : 24 ans ; profession : conservatrice du British Museum ; statut marital : célibataire ; statut social : noble.
Lieu où le corps a été retrouvé : 30, Bruton Street, quartier de Mayfair, en face du *Victoria Hotel*.

#### Autres indices

- Non-vierge, non-câblée (lord Mountbatten, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (Duncan McNeal, Scotland Yard, lord Mounbatten).
- Cadavre découvert le 15 janvier 2060 à 1 h 30 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Cadavre découvert par Thomas Collins, client du *Victoria Hotel* (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Duncan Mc Neal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (lord Mounbatten, Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang n'a été retrouvée aux alentours du corps (Duncan McNeal).

### *Deuxième victime*

#### Indices courants

Nom : Mary Campbell ; âge : 17 ans ; profession : étudiante au King's College ; statut marital : célibataire ; statut social : noble.
Lieu où le corps a été retrouvé : au croisement de Bury Street et de King Street, quartier Saint-James, à proximité d'un pub irlandais, The Clover.

#### Autres indices

- Vierge, non-câblée (son frère John, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (son frère John, Duncan McNeal, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 19 janvier 2060 à 1 h 55 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par plusieurs clients du Clover (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang retrouvée aux alentours du corps (son frère John, Duncan McNeal).

### *Troisième victime*

#### Indices courants

Nom : Elizabeth Fisherton ; âge : 29 ans ; profession : sans ; statut marital : mariée ; statut social : noble.
Lieu où le corps a été retrouvé : Birdcage Walk, au sud-est de Saint-James Park, en face de la statue commémorative du 50e anniversaire de la mort de Lady Di (un monument très laid inauguré en 2047).

#### Autres

- Non-vierge, non-câblée (son mari Philip, Dexter Briggs).
- Quelques contusions sur le corps, aucun abus sexuel (son mari Philip, Duncan McNeal, Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 21 janvier 2060 à 8 heures du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par un Horse Guard à l'ouverture du parc (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis moins de neuf heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang n'a été retrouvé aux alentours du corps (Duncan McNeal).

## Impasses

- **La morgue**. Les PJ ne peuvent pas s'y rendre librement, des hommes de Scotland Yard en interdisent l'accès.
- **Les familles des victimes**. Les noms des proches des jeunes femmes assassinées sont mentionnés dans les fiches signalétiques des victimes. Les parents des jeunes femmes sont tous membres de la Chambre des Lords, et donc très difficiles à contacter (à part lord Mountbatten). S'ils sont toujours sous le choc, ils ne réagissent pas forcément comme on pourrait l'imaginer, c'est-à-dire cloîtrés dans leur demeure à broyer du noir. La plupart continuent au contraire de s'adonner à leurs passions préférées : golf, cricket, polo, discothèques... Peut-être pour oublier ?
Toujours est-il que si les PJ cherchent à contacter la famille des victimes, la rencontre se fera à chaque fois dans un lieu public et « mondain » (à vous de choisir).

## Dans la rue

Enquêter dans la rue ne sera pas chose aisée, ce qui risque de dépayser un peu plus les shadowrunners. Les Anglais, même ceux d'un statut social faible, ne font pas du tout confiance aux « Yankees ». Si au moins les PJ étaient habillés en costard - cravate, ils pourraient peut-être compter sur l'aide de la classe supérieure qui travaille dans la City, mais là...
Faites donc comprendre aux PJ qu'ils n'obtiendront que très peu de renseignements de cette manière. Leurs homologues britanniques, en revanche, ont un peu moins de mal, ce qui leur a permis de collecter quelques informations. Mais on sait qu'ils ne les partagent pas facilement !

## Les journaux

Les journaux revêtent une importance considérable en Angleterre, plus que dans n'importe quel autre pays industrialisé, où les équivalents matriciels ont pris le relais depuis longtemps sur le « papier ».
Trois journaux consacrent une bonne partie de leurs gros titres au nouveau Jack l'Éventreur : *News UK*, *The Times* et *The Truth*. En lisant les articles, on constate que peu de détails ont filtré. Les flics de Scotland Yard cherchent à cacher le maximum de détails sordides à la presse, pour éviter une psychose chez les Londoniens. Seul *The Truth*, un tabloïd à très gros tirage, évoque un être énorme et velu, armé d'un long couteau. Il parle de victimes éventrées, saignées à blanc, mais ne cite jamais ses sources (il s'agit en majorité d'affabulations). En définitive, le seul renseignement fiable que les PJ peuvent apprendre en lisant les journaux est le lieu où chacune des victimes a été découverte.

## La Matrice

S'il y a un decker dans le groupe et que les PJ veulent obtenir des renseignements par la Matrice, vous devrez créer un petit système informatique assez rudimentaire. Utilisez la méthode de génération rapide de systèmes matriciels, p. 192 de *Shadowrun*.
Le système informatique de la Couronne d'Angleterre n'est pas le plus performant du monde, loin de là. Au niveau du look, sachez que la plupart des systèmes gouvernementaux ont l'aspect de châteaux médiévaux. Quant aux Glaces, elles sont

souvent représentées sous la forme de chevaliers en armure, armés de lances ou d'épées.
Avec celles concernant le Lord Protector, les infos détenues par Scotland Yard sont les plus difficiles à obtenir : Rouge 4 et au moins une Glace grise.
Pour tout autre type d'informations, à vous d'estimer si on peut les obtenir par la British Telecommunications Grid (Orange 5) ou sur le réseau privé du Lord Protector (Rouge 4 et Glaces noires !)

## Déductions

Si les PJ ont bien mené leur enquête, ils devraient pouvoir, à ce stade, parvenir à quelques conclusions.
Les trois victimes ont été tuées vers minuit. Elles sont toutes nobles et âgées de moins de 30 ans. Aucune n'est métahumaine, et aucune ne possède d'implants cybernétiques. Si les motivations peuvent être d'ordre sexuel puisqu'il s'agit de jeunes femmes, elles n'ont en tout cas pas été traduites dans les actes, puisqu'aucune des victimes n'a été violée.
Si les joueurs réclament un plan de Londres et observent attentivement les lieux où les corps ont été retrouvés, ils constateront qu'ils sont parfaitement alignés. C'est surtout après la découverte du quatrième corps que cela devient flagrant, et qu'ils pourront être sûrs qu'il y a une volonté de la part de l'assassin. En plus d'être alignés, les corps sont placés à équidistance à chaque fois (625 mètres exactement séparent un cadavre du suivant). Personne ne l'a remarqué pour l'instant, mais Briggs finira par s'en apercevoir.
Par extrapolation, ils peuvent supposer que le cinquième meurtre devrait être commis en plein dans la Tamise. Ce ne sera pas le cas, comme on le verra un peu plus loin, au paragraphe *Découverte du cinquième cadavre*. En effet, les corps ne sont pas disposés en ligne droite, mais en V.

## Recherches ciblées

Si les PJ veulent obtenir des listes de suspects en consultant des fichiers informatiques, ils peuvent progresser rapidement dans leur enquête. Plusieurs possibilités leur sont offertes.

- **Consulter les fichiers judiciaires de la police**. Il faudra trouver un moyen crédible (à votre appréciation) pour que Scotland Yard accepte de leur laisser libre accès aux données confidentielles,
- **La Matrice**. Comme suggéré au paragraphe *La Matrice*, vous devrez improviser un système matriciel pour Scotland Yard. Attention, c'est au moins du Rouge, mais cela reste accessible à un decker expérimenté.
- **Dexter Briggs**. Il a accès aux fichiers de la police grâce à son cyberterminal personnel (chez lui, à Baker Street). Il ne proposera pas spontanément son aide aux PJ. Une nouvelle fois, la démarche doit venir d'eux. Il ne s'opposera pas, en revanche, à les faire bénéficier de cet avantage.

En consultant les fichiers selon des critères bien précis, les PJ peuvent ainsi établir une liste de suspects correspondant au profil du « Jack l'Éventreur » qu'ils recherchent. Bien sûr, ils jouent ainsi le jeu de Friedrich le Nosferatu, qui a tout manigancé en laissant des indices tendant à faire accuser Vincent Varndell. Mais c'est pourtant la seule manière de remonter la piste et, à terme, de découvrir la vérité.
Soyez toujours prêt à fournir aux PJ des listes d'individus en fonction de leurs recherches. Si les demandes sont incongrues, répondez soit qu'il n'y a aucun individu correspondant à la recherche (exemple : assassins métahumains ayant égorgé des jeunes vierges les soirs de pleine lune des années bissextiles), soit que la liste est énorme, plusieurs centaines de personnes (exemple : liste des assassins de Londres ayant tué des femmes au cours des dix dernières années).
Les listes les plus significatives auxquelles ils peuvent aboutir sont les suivantes :

- Liste des assassins ou suspects agissant sur Londres, ayant égorgé leurs victimes, sans sévices sexuels préalables, au cours des cinq dernières années : Nigel Ashburn, Henry Dodson, Alec Hawkins, William Norton, Tom Sullivan, Ron Thorney, Steven Tyburn, Big V. et Vincent Varndell. Évidemment, si la recherche précise que les assassins doivent porter les initiales V, il ne reste plus que deux suspects, Big V. et Vincent Varndell.
- Enfin, si les PJ s'intéressent aux nobles de souche purement britannique âgés de moins de trente ans (détail important), ils auront accès à une liste très intéressante. Plus le pourcentage de pureté spécifié est élevé, plus la liste est réduite. À 90 % spécifié, la liste comprend une cinquantaine de personnes, dont Vincent Varndell (inutile de fournir les noms). À 95 %, la liste comporte encore 30 noms. Mais au-delà de 98 % de sang noble pur, la liste ne comporte plus que ▷

## Intermèdes

De la même manière que vous êtes invité à faire découvrir un nouveau cadavre dès que les PJ n'avancent plus dans leur enquête, voici quelques événements que vous pourrez glisser au moindre temps mort. Notez que la plupart d'entre eux peuvent faire avancer le scénario si les PJ savent en tirer profit.

- **Altercation avec des gangs londoniens**. Les PJ sont d'abord accostés par des punks orks, qui leur demandent de l'argent (2000 £ minimum). Ils sont en manque, et prêts à tout pour se procurer des puces BTL. Peu après, des skins humains arrivent pour une « ratonnade ». Les PJ doivent choisir leur camp. Après la baston, les PJ peuvent obtenir quelques informations auprès du camp qu'ils ont aidé. Les punks peuvent leur parler d'une boîte sympa qu'ils fréquentent à Piccadilly Circus, le *No Future*, et mentionner leur pote Big V., un videur troll. Les skins, quant à eux, peuvent leur parler de leurs récents démêlés avec les bobbies ou les flics de Scotland Yard, et mentionner le fait que les flics disposent de fichiers criminels régulièrement mis à jour.
- **Interpellation**. Des bobbies demandent à voir les papiers des PJ, et s'apprêtent à les fouiller pour vérifier qu'ils ne portent pas d'armes illégales. Les shadowrunners étant Persona Grata, de simples policiers n'ont pas le droit de les fouiller sans une excellente raison, mais cela ne les empêche pas d'essayer. Si les PJ se font avoir et révèlent qu'ils portent des armes, ils sont embarqués au poste de police le plus proche. Sir Richard, leur Mr. Johnson, paie la caution, et leur obtient de nouvelles armes dans les vingt-quatre heures. Le principal problème est la perte de temps engendrée par cet incident.

Vous pouvez immobiliser les PJ durant une journée et leur indiquer, à leur sortie, qu'un nouveau cadavre a été découvert.
S'ils se sont mal comportés et ont affronté les bobbies, les PJ sont désormais fichés, et la protection des lords ne leur est alors d'aucune utilité. Ils redeviennent des shadowrunners à part entière et vont devoir enquêter dans l'ombre, avec la menace permanente d'être interpellés de manière encore plus musclée.

- **Les call-girls**. Les PJ sont abordés, un par un (mais pas nécessairement tous en même temps) par des call-girls (ou des dragueurs, pour les PJ féminins), qui cherchent à les emmener boire un verre dans des pubs, des hôtels ou des boîtes de nuit (voir ceux qui figurent sur le plan). En fait, il s'agit de call-girls elfes (ou, pour les filles, de Chippendales musclés, eux aussi elfes) payés par Colm Gwyneth, le Gallois, pour détourner leur attention et rendre leur enquête moins efficace. Pourquoi ? Au moins deux raisons à cela : d'une part, Colm n'a pas apprécié qu'on fasse appel à des shadowrunners américains, et d'autre part, dès que la piste druidique commence à être évoquée (voir plus loin), il fait tout pour s'en occuper lui-même. Il a compris que les druides impliqués dans l'affaire sont de tradition celtique, et il ne veut pas qu'on assimile l'ensemble des druides celtiques à des assassins. Tout cela risque de faire peser des soupçons sur lui, car les PJ peuvent très bien découvrir son petit manège (c'est quand même bizarre que tant de charmantes jeunes filles s'intéressent subitement à des Ricains mal fagotés !).

Même si elles ont été grassement payées pour ne rien dire (10 000 £), il est quand même possible de faire avouer les call-girls.




sept noms : Kenneth Barett, Mary Campbell, Elizabeth Fisherton, James Hopkins, Ann Mountbatten, Harry Oakley et George Rochester.
Bingo ! C'est la liste des sept victimes. À noter que George Rochester est le seul à avoir du sang totalement pur. Toute sa lignée, aussi loin qu'on puisse remonter, est originaire d'Angleterre.

## Les hommes en V

Les dossiers judiciaires de Big V. et de Vincent Varndell sont les suivants :

### *Big V.*

- *Les faits* : Troll, anciennement cuisinier et patron du restaurant *Slide* (qui a fermé depuis). A égorgé une elfe magicienne. A plaidé coupable, en invoquant la légitime défense, l'elfe l'ayant délibérément provoqué en l'appelant « Véra » et en le menaçant d'un sort d'attaque. (Soit dit en passant, Véra est son véritable prénom, mais il ne le supporte pas. Du temps où il était petit et maigrichon, ses camarades de classe s'en sont trop moqués.)
- *Circonstances atténuantes* : La victime était fichée comme shadowrunner, et connue pour provoquer les trolls.
- *Verdict* : 5 ans de prison ferme.
- *Dernière entrée* : Big V. est sorti de prison depuis deux mois, et a trouvé un travail comme videur dans une boîte de nuit à Piccadilly Circus, le *No Future*.

### *Vincent Varndell*

- *Les faits* : Humain, noble. Ses parents siègent à la Chambre des Lords. A été accusé par un ami de la victime d'avoir assassiné un certain George Michaelson, un SDF qu'on a retrouvé vidé de son sang et égorgé (pour dissimuler les traces de dents, puisque Vincent est un vampire).
- *Verdict* : Devant le manque de preuves et le soutien discret de la famille, un non-lieu a été prononcé.
- *Adresse* : 5, Angel Court, dans le quartier de la City (ne figure pas sur la carte).

## Le quatrième meurtre

Au moment que vous jugerez opportun, sortez un nouveau cadavre de votre placard ! Avec la découverte du quatrième corps, on change d'optique : pour la première fois, la victime n'est pas une femme, mais un homme. Les motivations du tueur ne sont donc pas forcément d'ordre sexuel. En revanche, il s'agit à nouveau d'un noble, lord Kenneth Barett.

C'est Dexter Briggs qui apprend la nouvelle aux PJ. Branché sur la fréquence radio de Scotland Yard, Briggs a entendu parler de cette nouvelle découverte, que les policiers veulent taire à la presse le plus longtemps possible, pour ne pas affoler la population.
Le corps a été retrouvé dans les poubelles d'une boîte de nuit : le *Virtual Violence* (9, Marsham Street, quartier de Westminster). Inutile de chercher à contacter la famille de la victime pour le moment, elle n'est pas au courant, et ne sera donc d'aucune utilité aux PJ.

## Le « Virtual Violence »

Officiellement, le *Virtual Violence* est une boîte de nuit techno proposant un grand nombre de distractions à base de jeux virtuels. En réalité, il s'agit d'un centre d'entraînement clandestin de deckers, qui améliorent ici leurs aptitudes à briser les Glaces. Pour cette raison, les PJ seront très mal reçus s'ils donnent l'impression d'enquêter.
S'ils se montrent discrets, en revanche, ils pourront facilement apprendre que le corps découvert dans les poubelles était dans le même état que celui des victimes précédentes (sans yeux, exsangue, égorgé).
En fait, le seul indice qu'on puisse recueillir ici se résume au nom de la discothèque : *Virtual Violence*. Le premier meurtre a eu lieu devant le *Victoria Hotel*. Ça commence à faire beaucoup de « V ». Si les PJ n'ont toujours pas remarqué ce détail, peut-être le cinquième meurtre leur ouvrira-t-il les yeux ?

## Découverte du cinquième cadavre

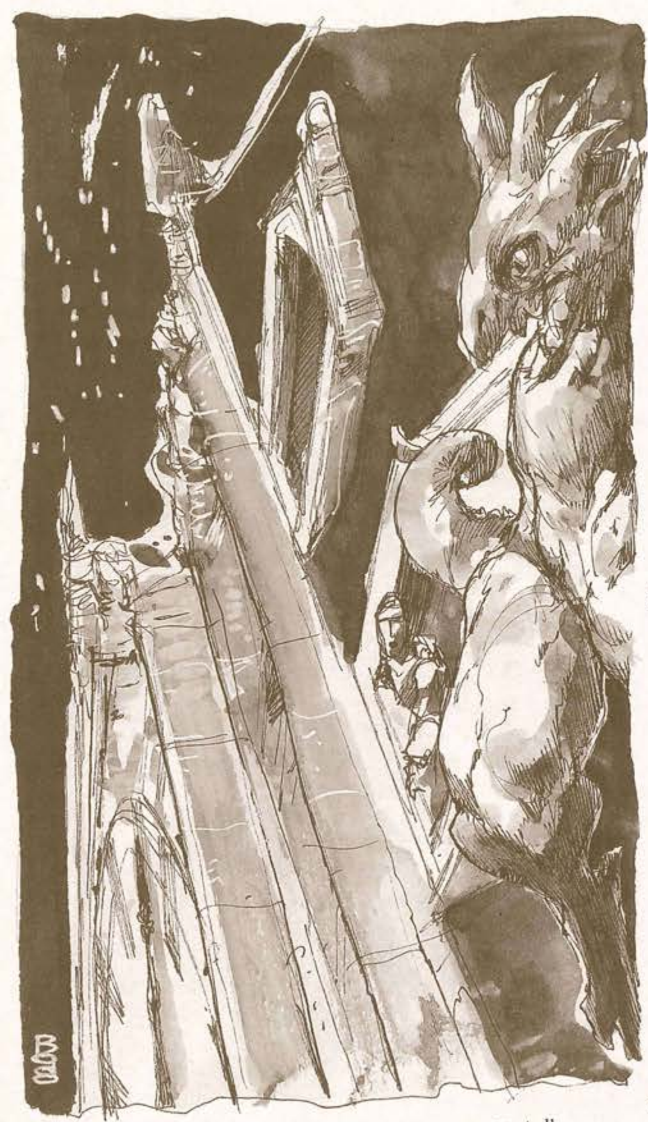
Nous nous trouvons là à un véritable tournant de l'enquête, puisque des indices décisifs peuvent être découverts par les PJ.
Si les PJ s'attendaient à ce que la prochaine victime soit déposée dans le prolongement de la droite tracée par les quatre premiers cadavres, ils constateront leur erreur. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls : un enquêteur de Scotland Yard attend lui aussi sur les bords de la Tamise, ce qui risque d'être à l'origine d'un quiproquo. En voyant les PJ, le policier croit tout d'abord qu'ils sont liés aux meurtres. L'altercation sera de courte durée, car peu après, un autre flic vient prévenir son soupçonneux collègue qu'on vient de découvrir un nouveau cadavre... dans la tour de Big Ben !

Les shadowrunners prennent donc la direction du plus célèbre monument de Londres. Si la tour qui abrite la fameuse cloche de Big Ben ressemble toujours beaucoup à sa version du XX[e] siècle (rénovée et un peu plus moderne, tout de même), le Parlement, en revanche, a été entièrement reconstruit. On reconnaît sa silhouette néogothique, mais il présente aujourd'hui un aspect beaucoup plus trapu qu'avant.
Le corps est celui d'un certain lord Harry Oakley. Il a été retrouvé dans le mécanisme de l'horloge de Big Ben. Les aiguilles ont été bloquées à 0 h55. Une heure moins cinq... tiens, tiens, ça ne vous évoque rien ? Pas même la lettre V ?
Les indices de ce cinquième meurtre sont donc : le V de l'heure de Big Ben et l'esquisse du V formé par les emplacements où les corps ont été retrouvés. Sans oublier un autre indice primordial, le fait que seul un club très fermé de nobles possèdent les passes magnétiques permettant d'accéder aux grands monuments de Londres. S'ils y pensent, les PJ pourront constater que la porte blindée de Big Ben, dotée d'un verrou magnétique dernier cri, n'a pas subi d'effraction. C'est donc bien la preuve qu'un noble y a accédé grâce à son passe. Si les PJ n'ont pas remarqué ce détail, ils ont une chance supplémentaire de le faire, grâce à un témoin surprise...

## Un témoignage inattendu

Si les PJ accèdent à la tour de Big Ben (elle est restée ouverte aux journalistes après le meurtre) et observent les toits voisins du Parlement, faites procéder à un test d'Intelligence contre un seuil de 5. Si au moins l'un des tests réussit, les PJ aperçoivent brièvement une silhouette sur les toits, qui se dissimule aussitôt derrière un rebord. En fonction du nombre de succès obtenus, vous pouvez donner plus ou moins de détails sur sa description. La créature est grise, trapue, griffue, cornue et agile. Bref, c'est une gargouille.
Si les PJ escaladent les toits du monument (test d'Athlétisme, seuil 4), vous pouvez organiser une petite course-poursuite amusante. La créature





s'approche de Big Ben. Un homme très pâle aux cheveux longs, portant un costume anthracite, en sort. Il porte un cadavre sur l'épaule, qui semble ne rien peser tant il le manipule facilement. Il extirpe un passe magnétique de sa poche et ouvre la porte principale de la tour de Big Ben.

Ce témoignage peut attirer l'attention des PJ sur deux points :

- Le meurtrier, c'est désormais certain, tue ses victimes ailleurs que sur le lieu où l'on retrouve leur corps. Il les transporte en voiture. C'est sans doute pour cette raison que l'on ne retrouve pas de sang sur place.
- Il disposait d'un passe magnétique pour entrer dans Big Ben.

S'il n'y ont pas pensé auparavant, les PJ peuvent vérifier que la serrure magnétique de la porte de Big Ben est très sophistiquée et qu'elle n'a pas été forcée. En dehors du lord-maire et de quelques personnalités politiques, il est de notoriété publique que seule une poignée de nobles disposent de passes leur permettant d'accéder à l'intérieur des divers monuments de Londres. Cela devrait orienter les PJ sur la piste du Lion's Club... dont l'une des particularités est justement que ses membres, tous nobles, disposent d'un passe magnétique de ce type.

fuit dès qu'elle les aperçoit. Pour la rattraper, il faut réussir successivement deux tests d'opposition en Rapidité (la gargouille a une Rapidité de 5). Les PJ n'ont droit qu'à six tentatives en tout, après cela, la gargouille réussit à leur fausser compagnie. De plus, en cas d'échec, il doivent réussir un test d'Athlétisme contre un seuil de 3, ou chuter! Dans ce cas, ils encaissent des dégâts de 10G. S'ils rattrapent la créature, tout n'est pas terminé. Il reste encore soit à la neutraliser (en remplissant son compteur d'étourdissement, par exemple!), soit à l'amadouer. Dans les deux cas, ce ne sera pas évident. La gargouille est physiquement puissante, et s'en approcher nécessite des gestes lents et rassurants, pas d'armes à la main, et beaucoup de patience et de précautions (à votre appréciation). La gargouille n'est que modérément intelligente, et elle est incapable de communiquer directement. Mais Colm Gwyneth, l'elfe, connaît un moyen d'entrer en communication avec elle, grâce à un sort particulier de Fusion mentale, connu uniquement des druides celtiques gallois. S'il le peut, il essaiera de faire passer son sort pour une sorte d'empathie animale (il ne veut pas révéler prématurément qu'il est druide). Mais si son explication ne convainc pas les PJ, il se fera une raison : la progression de l'enquête est trop importante. Grâce à sa Fusion mentale, Colm peut voir une sorte de « film » retraçant les souvenirs récents de la gargouille. Une voiture (Euro Westwind 2000)

## Le Lion's Club

Ce club huppé de Londres est connu de réputation par le grand public, ce qui ne l'empêche pas d'être très fermé. Situé en plein cœur du Smoke, à proximité de l'abbaye de Westminster (voir le plan), le Lion's Club ne compte qu'une centaine de membres, tous des nobles britanniques de souche pure ou royale (certaines dérogations ont été accordées pour quelques aristocrates dont les ancêtres ont mélangé leur sang avec la noblesse étrangère, espagnole ou française, par exemple). Inutile de rêver, les PJ, s'ils veulent avoir une petite chance d'être entendus, devront s'habiller correctement. D'un autre côté, si les PJ parviennent à mener leur enquête jusqu'au bout en ces lieux, les révélations promettent d'être spectaculaires.

Le décor est très raffiné : portes en acajou, boiseries, profonds fauteuils en cuir sombre, moquette bordeaux, cheminée en marbre blanc... La première salle est accessible au public, sous réserve d'une tenue correcte. L'arrière-salle, où se réunissent les habitués, est en revanche strictement privée.

Les nobles du Lion's Club sont hautains, méprisants et imbus d'eux-mêmes. Les PJ devront ravaler leur fierté pour avancer dans leur enquête. Si les shadowrunners évoquent le nom de Vincent Varndell, les habitués répondent qu'il est éminemment respecté dans le club, même s'il n'assiste que rarement aux réunions.

Il est relativement facile de découvrir que les victimes en étaient toutes membres. Hélas, il reste une centaine de membres en vie. Impossible pour les PJ de surveiller tout le monde, et donc de prévenir le prochain assassinat. Pour trouver le lien entre toutes les victimes, il faut que les PJ pensent à la « pureté » du sang. Les membres du Lion's Club ont tous plus de 90% de sang noble et exclusivement britannique. Si les PJ pensent à affiner la recherche (plus de 95%, plus de 98%, etc.), ils constateront que les victimes sont les plus « pures » de tous. Reportez-vous à la dernière partie du chapitre *Recherches ciblées*, plus haut, pour obtenir la liste des noms des nobles « purs ».

Un terminal se trouve dans la salle publique du Lion's club. Si les PJ parviennent à détourner l'attention du surveillant, un certain lord Clifton, ils pourront obtenir la liste recherchée. Il suffit alors de télécharger le tout dans un implant mémoriel, un petit micro ou un secrétaire de poche, pour pouvoir étudier tout cela tranquillement par la suite (test d'Informatique de seuil 3, ou d'Électronique de seuil 5).

Si les PJ ont compris que les victimes étaient jeunes et de sang pur, ils risquent de vouloir protéger le seul noble « 100% pur british », lord George Rochester, ce qui va bouleverser la fin du scénario. Si les PJ parviennent à repousser les deux séides vampiriques de Friedrich le Nosferatu (voir plus loin), ce dernier préviendra les druides qui, dans une ultime tentative désespérée, enverront l'artillerie lourde. Huit apprentis druides lourdement armés tenteront ainsi, par tous les moyens, de kidnapper George Rochester. Ce dernier ne peut, de toute façon, pas espérer se cacher bien longtemps, car les druides ont la capacité de le traquer astralement. Si les PJ préviennent cet enlèvement, l'aventure se termine ainsi. Colm Gwyneth leur expliquera alors les dessous de l'affaire une fois la menace définitivement écartée, au lendemain de l'Imbolc.

## Les deux pistes du V

### *Le « No Future »*

C'est une fausse piste, mais il faut que les PJ s'y rendent et interrogent Big V. pour s'en rendre compte.

Le *No Future* est une boîte punk située à Piccadilly Circus, en plein cœur du West End Overground (au-dessus de l'Underplex). Elle est essentiellement fréquentée par des punks orks et trolls, qui dansent un violent pogo sur une piste de danse entourée d'un grillage. La musique punk est de type « expérimentale », mais occasionnellement, pour les touristes, le *No Future* passe quelques slows de musique « classique » : Clash, Sex Pistols, etc.

Big V. est très impressionnant. Même pour un troll, il est grand et costaud, c'est dire! Et visiblement, il est coléreux. Il porte à sa ceinture deux oreilles pointues séchées : ce sont celles de l'elfe qu'il a égorgé il y a cinq ans.

Les PJ ont intérêt à marcher sur des œufs. S'ils s'y prennent mal, la situation peut très vite dégénérer. Si les PJ commettent la maladresse de l'ap-


Friedrich

peler Véra (ils ont peut-être lu son dossier judiciaire), le troll entre dans une rage presque incontrôlable, cassant une table d'une simple pichenette en leur hurlant de déguerpir. S'ils ne s'exécutent pas immédiatement, il les attaque.

Si les PJ ne l'ont pas irrité et lui parlent de son passé, Big V. accepte de se confier, à condition de ne pas avoir l'impression de subir un interrogatoire. Il ne regrette rien, et n'a pas apprécié devoir faire de la taule à cause d'une « pétasse d'elfe qui méritait de crever de toute façon ».

Avant de devenir videur, Big V. était cuisinier et patron du restaurant *Slide* (Big V. et le *Slide* sont mentionnés dans le *London Sourcebook*, p. 64), qui a fermé depuis. Il a effectivement égorgé, en légitime défense ajoute-t-il, une elfe magicienne. Il a écopé de cinq ans de prison, qui l'ont transformé en un punk protestataire dans la plus pure tradition anglaise. Point final, pour autant que les PJ soient concernés.

### *Le manoir de Vincent Varndell*

Plusieurs indices ont pu mener les PJ sur la piste de Vincent Varndell, à commencer par son passé judiciaire : il a été accusé de meurtre par égorgement, avant de bénéficier d'un non-lieu. Au même titre que les victimes, Vincent fait partie du Lion's Club. Il dispose donc d'un passe magnétique lui permettant d'accéder aux principaux monuments londoniens. Enfin, il y a les multiples allusions au « V » qui jalonnent leur enquête : *Victoria Hotel*, *Virtual Violence*, le « V » des aiguilles bloquées de Big Ben, l'alignement en V des corps retrouvés... V comme Vincent Varndell, V comme... vampire ?

Trouver l'adresse de Vincent Varndell n'est guère difficile. Il suffit de demander au club, dans la Matrice publique, auprès de sir Richard, etc. Le jeune homme vit chez ses parents, dans un manoir construit en plein cœur de la City, à l'est du Smoke. La City est devenue l'équivalent londonien de La Défense ou de Wall Street. Le manoir jouxte l'immense tour de verre et de chrome de la Bank of England.

S'ils tentent d'y pénétrer, les PJ trouveront les parents de Vincent Varndell, qui feront tout pour dissuader les shadowrunners d'enquêter sur leur fils (menaces, bobards, etc.). Mais ils ne devraient pas les empêcher de poursuivre l'investigation de la demeure.

Vincent vit dans un sous-sol qu'il a aménagé. Très puissant vampire, il a beaucoup de relations et d'influence parmi la noblesse. Il a attrapé le virus VVHMH il y a cinq ans déjà, mais il est admirablement bien arrivé à dissimuler sa nature. Bien sûr, il n'apparaît que le soir, mais jusqu'à présent, personne, à part ses parents, n'a percé son secret.

En voyant les PJ arriver, Vincent panique, leur saute dessus et essaye d'en blesser un sérieusement, pour occuper les autres avant de s'enfuir. Si les PJ sont malins et réussissent à le capturer vivant, il ne leur reste plus qu'à le faire parler. Vincent n'est pour rien dans cette histoire, mais il les oriente sur son seul rival connu : Friedrich le Nosferatu, que Vincent a chassé de Londres il y a un an. Vincent sait que Friedrich vit depuis dans la zone toxique de Kent, à 90 km au sud-est de Londres. Si les PJ fournissent une description des séides à Vincent, ce dernier est catégorique : ce sont les hommes de main de Friedrich, pas les siens ! Devant les PJ, Vincent réalise soudain que ce sont certainement ces mêmes hommes qui sont entrés par effraction chez lui, en plein jour, il y a quelques semaines, lui dérobant son passe magnétique.

Si les PJ tuent Vincent avant qu'il n'ait parlé, de deux choses l'une :

- Soit ils le tuent après le septième meurtre. Dans ce cas, les PJ peuvent très bien croire qu'ils ont abattu le meurtrier, puisque les meurtres cesseront. Ils seront passés à côté de la vérité, mais ils ne le sauront pas, et leur employeur non plus.
- Soit ils le tuent avant le septième et dernier meurtre. Dans ce cas, il aura bien lieu, et les PJ auront échoué dans leur mission. On ne retrouvera jamais le nouveau Jack l'Éventreur... Les shadowrunners ne toucheront pas leur solde, et quitteront Londres sur un échec.

## La crypte du Nosferatu

Il n'existe qu'un seul grand cimetière dans la zone toxique du Kent. La demeure de Friedrich ne sera donc pas difficile à trouver.

Décrivez aux PJ un voyage pénible au milieu de déchets de toutes sortes (bidons rouillés, tôles, pneus et autres détritus), traversant des cours d'eau pollués, respirant des effluves toxiques nauséabondes...

Ils finissent néanmoins par atteindre l'ancien cimetière, près duquel se dresse une crypte à moitié en ruines. Les PJ devraient se dire que c'est sans doute là que se terre le Nosferatu qu'ils recherchent.

Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la crypte, les PJ sont approchés par une vingtaine de goules vêtues de haillons puants, qui les suivent lentement. Tant que les PJ n'agissent pas de manière agressive, les goules se contentent de les suivre, y compris à l'intérieur de la crypte. Si les PJ n'ont pas le sang-froid nécessaire pour faire comme si de rien n'était, un combat aura sans doute lieu.

Tout au fond de la crypte se trouve Friedrich le Nosferatu. Il ne montrera pas le moindre signe d'inquiétude à la vue des PJ. Il leur répond calmement, niant leurs accusations, mais leur conseillant très sérieusement de se mêler de leurs affaires. À part ça, Friedrich ne leur donne aucun indice. Il est puissant et bien entouré (vingt goules, sans oublier ses deux séides, si les PJ ne les ont pas tués). Peu après le départ des shadowrunners, Friedrich prévient les druides, qui envoient des hommes de main à leurs trousses.

## Les sixième et septième meurtres

Si les PJ ne s'interposent pas, les deux derniers cadavres seront retrouvés dans les circonstances suivantes :

- **Le sixième cadavre**, celui de James Hopkins, sera découvert en plein milieu du Hungergord Bridge, au-dessus de la Tamise. Laissez les joueurs placer eux-mêmes le point sur la carte, exactement au milieu du pont, à équidistance des deux rives du fleuve. S'ils vont voir la famille Hopkins, les PJ apprendront que leur fils se méfiait et s'était barricadé chez lui. Mais c'est sur place qu'il s'est fait enlever, l'agresseur ayant enfoncé la porte comme s'il s'agissait d'une planche de balsa.
- **Le septième et dernier corps**, celui de George Rochester, sera retrouvé dans le quartier de Soho, à proximité du King's College, à l'exact croisement entre Surrey Street et Temple Place (à faire placer sur le plan par les joueurs), le 1er février 2060 à l'aube. Scotland Yard aura alors remonté la piste Vincent Varndell, qui sera accusé des meurtres, et abattu lors de son arrestation. La shadowrun, alors, sera un échec pour les PJ.

Si les PJ tendent un piège aux assassins, soit en restant auprès des deux victimes potentielles, soit en les attendant à l'endroit où ils doivent logiquement déposer les corps, ils verront arriver un séide vampirique. S'il est capturé ou interrogé par les PJ (ce qui ne doit en aucun cas être une partie de plaisir), il a pour consigne de se défendre jusqu'à la mort, puis d'avouer qu'il est à la solde de Vincent Varndell. Le second séide vampirique (Friedrich en a deux à sa disposition), prendra le relais et terminera le travail.

## L'assaut des druides

Si les PJ ont rendu visite au Nosferatu, ou s'ils se sont mis à protéger étroitement Hopkins ou Rochester, ils subiront le violent assaut d'un commando d'apprentis druides, aussi doués dans le maniement des énergies magiques que dans celui des HK 227 !

Ne décrivez pas les agresseurs comme des « druides ». Contentez-vous de les décrire comme des humains aux longs cheveux et à la barbe tressée, portant d'étranges et multiples tatouages celtiques. Tous ont des sacoches de cuir en bandoulière.

S'ils font fuir les agresseurs ou s'ils en tuent quelques-uns, les PJ trouveront des choses intéres-




• S'ils recherchent plus particulièrement des rituels druidiques impliquant du sang humain, ils ont peu de chance de trouver des renseignements par la Matrice. Seul le réseau privé du Lord Protector peut les éclairer, mais on sait qu'il est très difficile d'y accéder (voir le chapitre *La Matrice*). En revanche, la bibliothèque de la National Gallery (qu'ils ont aperçu au début du scénario) peut les renseigner. En passant du temps à consulter les vieux manuscrits reliés en cuir, les PJ ont une chance de trouver (test d'Intelligence, seuil 5, ou de Théorie magique, seuil 4) un livre consacré aux «druides celtiques du dragon fou». Un passage mentionne un breuvage à base du sang des plus purs nobles britanniques. Selon le livre, les capacités magiques des druides qui le boiraient deviendraient incommensurables.

• Si aucun des PJ n'y pense, vous pouvez faire intervenir le Gallois. Sans connaître le rituel exact, il indiquera que des rituels druidiques impliquant des sacrifices humains existent. Le dernier grand scandale du genre date d'il y a dix ans, mais il n'avait pas abouti. Colm se doute que les druides impliqués dans cette histoire sont en train de préparer quelque chose de gros, de très gros.

Révéler ces informations à lord Mounbatten ou à sir Richard Chester aura l'effet d'une bombe. Les lords sont, en effet, alliés au parti Vert du Lord Protector. En apprenant cette menace, les druides de ce dernier s'affolent. Lord Mountbatten demande immédiatement aux PJ de tout faire pour empêcher l'accomplissement du rituel. La récompense passe aussitôt de 200 000 £ à 300 000.

Autre indice pour découvrir la piste des druides, plus on se rapproche du 1er février, plus on sent une animation dans les rues du Smoke. Des bardes chantent, des Écossais jouent de la cornemuse, etc. S'ils pensent à interroger les uns ou les autres, les PJ apprennent que le 1er février est une fête druidique importante : Imbolc. Imbolc, cette année, est exceptionnel, car il aura lieu à la pleine lune. La coïncidence est trop énorme pour être innocente !

La question que doivent alors se poser les PJ est la suivante : comment trouver le lieu où aura lieu le rituel ? Eh bien, ce n'est pas si compliqué que cela. Colm Gwyneth parle aux PJ des ley lines et des sites druidiques. Il y en a beaucoup moins qu'à l'époque de l'occupation romaine, leur explique-t-il, mais il en reste. Montrez aux PJ le schéma des différents sites druidiques et des ley lines (voir pages suivantes).

Sans connaître le rite exact, le Gallois sait que le lieu où le sang est récolté doit vraisemblablement être le même que celui où ont lieu les sacrifices. Les PJ devraient rapidement déduire qu'il n'y a qu'un seul cercle de pierre suffisamment proche de Londres pour permettre le rapatriement des victimes en moins de deux heures (les PJ ont précédemment pu établir que les victimes,

santes dans leurs sacoches : du gui coupé et une serpe d'or. Si les PJ ne se doutent toujours pas de l'identité de leurs agresseurs, Colm, l'elfe, leur confirmera qu'il s'agit de toute évidence de druides. Le Gallois est même certain, grâce à leurs tatouages, qu'il s'agit de druides celtiques, mais il ne le dira pas spontanément. Si on le lui demande, Colm Gwyneth expliquera quelle est la situation des druides dans le pays (voir l'encadré *Les deux traditions druidiques* ci-contre).

## La piste druidique

Le rebondissement que constitue la piste druidique peut entraîner de nouvelles et décisives investigations de la part des PJ.

### Les deux traditions druidiques

**Le retour de la magie en Angleterre a redonné de l'importance aux druides, à l'instar de ce qui s'était produit avec les Amérindiens dans les CAS et les UCAS. Les druides assument aujourd'hui un rôle politique majeur en Grande-Bretagne, puisque le NDM (New Druidic Movement) est la tête pensante du parti Vert, la coalition qui gouverne le pays. Mais deux traditions s'opposent : les druides hermétiques du NDM, en majorité anglais, et les druides chamaniques, en majorité celtes. Chez ces derniers, on compte un grand nombre de ce qu'on appelle des « cercles cachés ». Tous n'ont pas la même approche sur la manière d'agir, et de ramener les forces naturelles sur la Grande-Bretagne. Les druides de Mourn (l'Archidruide du dragon fou) sont des illuminés sans scrupules. Mais ils sont sur le point de frapper un grand coup : en associant leurs connaissances chamaniques à celles d'un puissant sorcier purement hermétique (Friedrich le Nosferatu), ils risquent de réussir à concocter un breuvage magique, qui leur donnera les pleins pouvoirs. Nul doute que les druides du Royaume-Uni reconnaîtraient la supériorité des druides de Mourn si ce dernier et ses fidèles disposaient de l'incommensurable puissance que leur confèreraient leur infâme breuvage. Lord Marchment ne serait plus Lord Protector bien longtemps, et serait remplacé par Mourn, l'Archidruide celtique.**

**Seuls les shadowrunners peuvent prévenir ce sinistre dénouement.**



## Les ley lines

**Ce sont des voies immatérielles reliant des sites magiques britanniques, où la mana, l'énergie magique à l'état pur, peut circuler. Les sorts et les invocations lancés à proximité d'une ley line ou sur un site magique sont nettement plus puissants que la normale.**

en général, avait été retrouvé entre une et deux heures après leur mort) : Stonehenge!
En route pour le final!

## Les dessous de l'affaire

Les druides du cercle caché de Mourn, l'Archidruide du dragon fou, rêvent depuis toujours de faire tomber le Lord Protector. Si l'Archidruide peut prouver sa supériorité sur les autres, il deviendra le chef de tous les druides d'Angleterre. C'est pour cela qu'il s'est mis en tête de fabriquer un breuvage capable de le doter, lui et ses fidèles, de pouvoirs surnaturels : le contrôle des éléments sur la terre britannique (en dehors du Royaume-Uni, ce pouvoir est nul).

Malgré leurs grandes connaissances druidiques et leurs longues recherches, Mourn et les siens n'ont jusque-là jamais réussi : il leur manquait des éléments, des connaissances occultes qu'ils ne maîtrisaient pas. Ces connaissances, Friedrich le Nosferatu, maître des arts hermétiques, les possède. Seul, il aurait été incapable de concevoir le breuvage impie. Mais en associant son savoir et celui des druides, fabriquer la fameuse potion devint possible. Mourn promit de remercier Friedrich comme il se doit, en l'installant dans la ville qu'il avait toujours convoité : Londres.
L'histoire de Friedrich est importante, elle aussi. Friedrich est un vampire allemand, arrivé en Angleterre où il tenta de s'installer, non sans difficultés. Sa première destination était Londres, mais il en fut repoussé par Vincent Varndell et ses séides vampiriques, qui virent en lui un rival. Le Nosferatu dut quitter la ville et trouva refuge dans un lieu déserté, la zone toxique du Kent. Mage hermétique très puissant, il rencontra des druides, et notamment l'Archidruide Mourn, avec qui il conclut un marché.
L'un sans l'autre ne peuvent pas fabriquer le fameux breuvage, mais en associant leurs connaissances, cela devient possible. Le Nosferatu pense tenir sa vengeance.
Les rôles ont été bien définis : les druides se chargent de réunir les différents ingrédients nécessaires (gui coupé avec une serpe d'or, sang d'animaux de la forêt, eaux de sources très précises, etc.). Le Nosferatu, lui, se charge de trouver les victimes nécessaires au rituel : de jeunes nobles au sang très « pur ». Machiavélique et calculateur comme la plupart des Nosferatus, Friedrich a voulu faire d'une pierre deux coups. Il récupère le sang dont les druides ont besoin et, à terme, il profite de leurs machinations. Parallèlement, il fait accuser son puissant rival de Londres, Vincent Varndell. D'où les indices volontairement laissés (le « V », le passe magnétique...), qui doivent orienter Scotland Yard sur le vampire londonien.
Les séides qui, à la différence des vampires classiques, peuvent agir en plein jour, enlèvent les victimes durant la journée, aux alentours de midi ou de treize heures. Elle sont amenées à Stonehenge, où les druides les sacrifient à minuit précis. Les corps, exsangues et dépouillés de leurs yeux, sont ensuite ramenés à Londres par ce même séide vampirique, à bord d'une Eurowind 2000, le plus vite possible. Les corps sont retrouvés, en général, entre une et deux heures après leur mort, ce qui n'éveille pas les soupçons des (piètres) enquêteurs de Scotland Yard, loin de se douter que les victimes ont été tuées à Stonehenge, à 180 km de là.

## Le rituel druidique

Il nécessite le sang des sept nobles les plus « purs » d'Angleterre. Ce sang est intimement lié



## Les PNJ

*Pour Shadowrun*

### ▶ Les hommes de Scotland Yard

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 (5) | 4(8) | 4(8) | 3 | 3 | 4 | (0,2) | 3(5) |

*Attaques* : Defiance Super Shock (10G), Électro-Matraque (6G étourd.).
*Initiative* : 5 + 2d6.
*Indice de danger* : 4.
*Armure* : Vêtements renforcés (4/2).
*Équipement* : Defiance Super Shock, électro-matraque.
*Compétences* : Armes à feu 5, Combat à mains nues 6, Combat armé 3, Étiquette (Police) 4, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité (3).
*Cyberware* : Substituts musculaires (4), radio, interface d'armes, réflexes câblés (1).
*Remarque* : Les bobbies ont les mêmes caractéristiques, mais ne sont armés que d'électro-matraques, ils n'ont pas de tasers Defiance Super Shock.

### ▶ Dexter Briggs, l'Anglais

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 |

*Attaques* : 6L Beretta 200SL. Le Beretta 200SL peut lâcher une rafale par Phase d'Action (il s'agit d'une action complexe).
*Initiative* : 4 + 1d6.
*Armure* : Redingote renforcée (4/2).
*Équipement* : Lampe torche, micro-enregistreur laser, binocles amplificateurs de lumière (vision nocturne), médikit, menottes, micro-caméra, micro-scanner, récepteur audio multifréquences, secrétaire de poche surnommé Watson.
*Compétences* : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 3, Combat à mains nues 4, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Système judiciaire) 6, Furtivité 5, Informatique 5, Interrogation 5, Négociation 5, Voitures 3.
*Cyberware* : Néant.

### ▶ Duncan McNeal, l'Écossais

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 6 | 6 | 5 |

*Attaques* : 9M Browning Max Power
*Initiative* : 5 + 1d6.
*Armure* : Gilet et kilt renforcés (3/2).
*Équipement* : Bracelet-téléphone avec écran plasma, micro-émetteur, micro-récepteur, générateur de fond sonore (6), flasque de whisky (single malt), 5 stim patchs, kit de survie.
*Compétences* : Armes à feu 5, Athlétisme 5, Combat à mains nues 5, Électronique 5, Étiquette (Écossais) 6, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 3, Interrogation 5, Motos 4, Négociation 4.
*Cyberware* : Néant.

### ▶ Colm Gwyneth, le Gallois

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 3 | 3 | 6 | 5 | 6 | 6 | 4 |

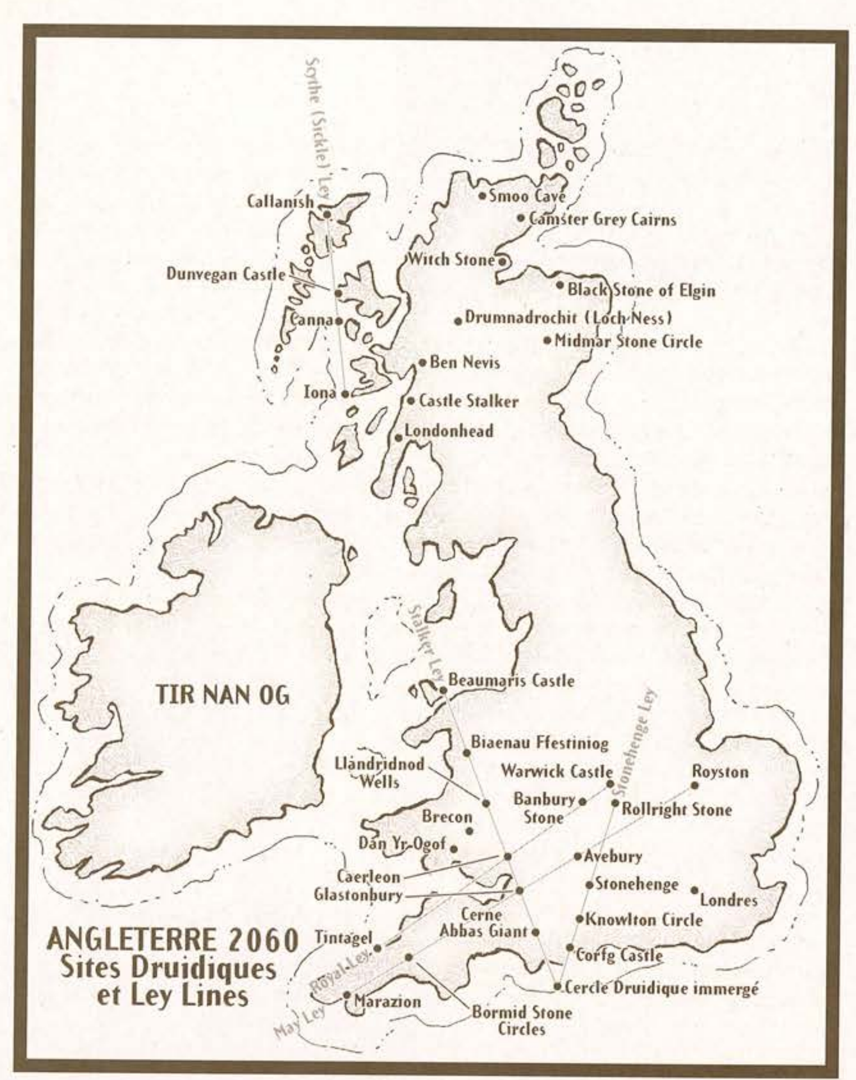
*Attaques* : 9G(f) Remington Roomsweeper. Cette arme tire des balles-fléchettes (voir *Shadowrun* p. 93), ce qui explique le code de dégâts.
*Initiative* : 4 + 1d6 / 6 + 2d6.
*Armure* : Néant.
*Équipement* : Gui pour loge-médecine, serpe d'or.
*Compétences* : Armes à feu 3, Athlétisme 4, Combat à mains nues 4, Étiquette (Gallois) 6, Étiquette (Druides) 5, Furtivité 3, Invocation 4, Psychologie 5, Sorcellerie 5, Théorie magique 3.
*Cyberware* : Néant.
*Avantages liés au totem Wyrm* : +2 dés pour les sorts de Santé et de Manipulation, +2 dés pour invoquer les esprits des montagnes.

**Sorts**
- *Combat* : Éclair mana 4, Sommeil 4.
- *Détection* : Analyse de véracité 3.
- *Manipulation* : Armure 4, Confusion 3.
- *Santé* : Augmentation de la réaction (+2) 2, Augmentation de réflexes 2, Soins 3, Fusion mentale 4 (spécial).

### ▶ Punk ork / Skin humain

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 4 | (5,7) | 3 |

*Attaques* : Batte de cricket (7M étourd.), Chaînes (5L étourd.), Griffes rétractiles (8L).
*Initiative* : 3 + 1d6.
*Indice de danger* : 4.
*Cyberware* : Griffes rétractiles.
*Compétences* : Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 4.
*Équipement* : Synthécuir (0/1), batte de cricket.



ANGLETERRE 2060
Sites Druidiques
et Ley Lines

aux forces de la nature des terres britanniques, c'est pourquoi un rituel magique peut lui conférer des pouvoirs liés à cette terre et aux éléments. Les victimes doivent être jeunes (moins de trente ans), sacrifiées à minuit pile, égorgées par une serpe d'or. Leur sang doit être versé dans un chaudron de cuivre (au moins 20 litres de sang, en tout, sont nécessaires pour ce rituel). Les yeux des victimes, « miroirs de l'âme », sont également ajoutés à l'immonde mixture. D'autres ingrédients, dont du gui cueilli avec une serpe d'or, permettent au sang de ne pas se détériorer en attendant l'achèvement du rituel. Quand les sept sangs ont été mêlés, une cérémonie doit avoir lieu le 1er février 2060, pour Imbolc. Exceptionnellement, cette année, la fête coïncide avec la pleine lune.

À minuit pile, au cours d'une cérémonie dédiée aux forces de la nature, l'Archidruide Mourn transmet au sang la mana véhiculée par les ley lines. Le liquide est récupéré dans un calice d'argent, puis les douze druides participants boivent la potion en laissant le sang couler sur leur torse et leurs jambes, pour qu'il finisse par abreuver la terre délimitée par le cercle de pierre. Les druides seront alors investis d'une puissance surnaturelle, uniquement limitée aux terres anglaises, qui leur permettra de contrôler les éléments sur de petites régions de la Grande-Bretagne. De plus, ils bénéficieront d'une puissance magique considérablement augmentée. ▷

## LES PNJ (suite)

*Pour Shadowrun*

### ▶ La gargouille

1,50 m, 160 kilos, peau gris foncé, yeux rouges, oreilles et dents pointues, courte et large corne unique au milieu du front. Très effrayée par les hommes, la gargouille se nourrit de SDF malades ou mourants. Il est très rare qu'elle s'attaque à des hommes en pleine forme.

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10/7 | 5x3 | 8 | - | 3/5 | 5 | 6 | 4 |

*Attaques* : 11G (cornes, griffes) +2d6 d'initiative.
*Initiative* : 4 + 2d6.
*Indice de danger* : 6.
*Pouvoirs* : Armure renforcée, Dissimulation (personnelle), Force accrue (1 fois par jour pendant (Essence) x D6 tours), Souffle nocif.
*Faiblesses* : Allergie (soleil, ennuyeuse), Vulnérabilité (fer).

### ▶ Big V., videur troll du *No Future*

3 mètres, 260 kilos. Cheveux noirs en brosse, énorme cornes et nodosités cartilagineuses très présentes sur les coudes et les genoux.

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11(13) | 5 | 10 | 2 | 3 | 3 | (5,25) | 4 |

*Attaques* : Poings américains (10L étourd.), tube en métal (11M étourd.), lames rétractiles (13L).
*Armure* : Gilet en synthécuir clouté (2/1).
*Initiative* : 4 + 1d6.
*Indice de danger* : 5.
*Compétences* : Athlétisme 3, Combat à mains nues 5, Combat armé 6, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Restauration) 3, Intimidation (Physique) 5, Motos 3.
*Cyberware* : Lames rétractiles, armure dermale (1).
*Notes* : Big V. possède une armure dermale naturelle, une vision thermographique, et bénéficie d'une allonge de +1. Il entre dans une rage incontrôlée si on l'appelle Véra.

### ▶ Vincent Varndell, le vampire

1,77 m, 74 kg. Cheveux châtains mi-longs, yeux verts, tiré à quatre épingles, garde toujours son épée avec lui.

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5x5 | 4+E* | 5 | 5 | 5 | (8) | 5 |

(*) L'Essence de Vincent atteint fréquemment les 12, lorsqu'il se rassasie.

*Attaques* : 14M (Épée)
*Initiative* : 5 + 1d6 / 5 + 2d6, 3d6 ou 4d6 quand le sort Augmentation des réflexes est lancé.
*Indice de danger* : 6.
*Compétences* : Athlétisme 5, Augmentation de réflexes 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Étiquette (Noblesse) 5, Étiquette (La Rue) 2, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 8, Sorcellerie 8.
*Cyberware* : Néant.
*Pouvoirs* : Accroissement d'attributs physiques, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Régénération, Sens accrus (ouïe, odorat, vision thermographique).
*Sorts* : Éclair mana 6, Chaos 5, Contre-magie 4, Contrôle des pensées 8, Dard de force 8.
*Faiblesses* : Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence, Sommeil induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois).

### ▶ Les goules (20)

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 5x4 | 6 | 1 | 4 | 5 | (5) | 4 |

*Attaques* : 8M
*Initiative* : 4 + 1d6.
*Indice de danger* : 3.
*Compétences* : Athlétisme 5, Combat à mains nues 4.
*Pouvoirs* : Griffes (dégâts 8L), Sens accrus (ouïe, odorat).
*Faiblesses* : Allergie (soleil, légère), Sens réduit (presque aveugles).

### ▶ Friedrich le Nosferatu

1,83 m, 77 kg. Glabre, peau blanche, yeux cernés, longues canines, costume noir.

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5x5 | 5+E* | 6 | 5 | 6 | (9) | 5 |

(*) L'Essence de Friedrich ne peut jamais descendre en dessous de 7.

*Attaques* : 16M (Cimeterre)
*Initiative* : 5 + 1d6. ▷

**Léonidas Vesperini**
**illustration : Bernard Bittler**
**plan : Cyrille Daujean**

Face à ces druides surpuissants, lord Marchment, l'actuel Lord Protector, sera plus que menacé. L'Archidruide Mourn, être vil et malfaisant, sera idéalement placé pour devenir le nouveau Lord Protector. L'Angleterre s'apprêtera alors à vivre des jours sombres.

## Stonehenge

Stonehenge est situé au milieu d'une prairie, délimitée par un cercle de haies de 100 mètres de diamètre environ. La terre sacrée elle-même est une aire circulaire d'un diamètre de 15 mètres, totalement dénuée de végétation et entourée de deux cercles concentriques d'impressionnants monolithes.

**Mourn**

Nous voici parvenus au grand final. L'ironie de la situation, c'est que si les PJ se sont bien débrouillés, il n'y a pas de final! S'ils n'ont pu empêcher l'enlèvement de la septième victime, lord George Rochester, en revanche, il leur reste une chance de la délivrer. Rochester est enchaîné dans des souterrains situés à proximité du cercle de pierre de Stonehenge. En observant attentivement les druides de Mourn, les PJ découvriront cette cachette.

Délivrer Rochester constitue une opération délicate, que vous devrez bien orchestrer. Vous pouvez aussi vous arranger pour que tout se décide au moment du rituel final. Les douze druides invoquent des forces naturelles très puissantes, qui pulsent à travers les ley lines. Mais ils doivent impérativement rester en cercle, et concentrés. Seuls trois druides peuvent sortir du cercle de puissance. Ils tentent de retenir les PJ suffisamment longtemps pour que le rituel puisse s'achever. Le tout, bien entendu, sur fond d'orage apocalyptique et complètement hors saison.

- Si les PJ sont écartés durant cinq rounds, le rituel est achevé. C'est terminé, les druides ont gagné. Les PJ perdent connaissance à la suite d'un éclair tombé très près. Quand ils se réveillent, ils sont seuls au milieu des monolithes.
- Si, au contraire, les PJ parviennent à éliminer avant la fin du cinquième round l'un des neuf druides restés pour canaliser l'énergie magique, ils briseront le «cercle»: réduits à huit, les druides ne pourront plus maîtriser les flux de mana. Submergés par l'énergie magique, ils périssent en se consumant dans une flamme rouge comme l'enfer. Colm Gwyneth, s'il est là, leur explique ce qui s'est passé. Les shadowrunners viennent de préserver l'avenir de l'Angleterre. Ils n'ont pas volé leur argent!



**Un séide vampirique**

## LES PNJ (fin)

*Pour Shadowrun*

*Indice de danger* : 6.
*Compétences* : Athlétisme 3, Alchimie 6, Chimie 4, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Étiquette (Vampires) 3, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 9, Sorcellerie 9.
*Cyberware* : Néant.
*Pouvoirs* : Attributs physiques accrus (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant (Essence) x D6 tours), Compulsion (dans son champ de vision uniquement), Drain d'Essence (permanent ou temporaire), Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Infection (dans son champ de vision uniquement), Régénération, Résistance à la magie, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique).
*Sorts* : Analyse psychique 6, Boule de feu 8, Contre-magie 4, Détection de la vie 6, Doigts télékinésiques 5, Flammes infernales 6, Puanteur 7.
*Faiblesses* : Allergie (soleil, extrême), Perte d'Essence (1 point par 1d6+1 mois).
*Remarque* : À la différence du vampire traditionnel, le Nosferatu peut drainer l'Essence de manière permanente et sans limite, mais sa propre Essence ne dépassera jamais 12.

### ▶ Les deux séides vampiriques

1,80 m, 80 kg. Peau très pâle, cheveux longs bouclés, costume gris anthracite. Londoniens de naissance, ils connaissent parfaitement le Smoke et parviennent donc à tromper la vigilance des hommes de Scotland Yard et des PJ. Ils déposent toujours les victimes hors de vue du public.

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 7 | 3 | 4 | 5 | (5)* | 5 |

(*) Seul le Nosferatu peut nourrir le séide vampirique, et faire remonter son Essence.

*Attaques* : Couteau 7L
*Initiative* : 5 + 1d6.
*Indice de danger* : 5.
*Compétences* : Athlétisme 6, Combat à mains nues 6, Combat armé 5, Étiquette (La Rue) 6, Furtivité 5.
*Cyberware* : Néant.
*Pouvoirs* : Immunité contre l'âge, Immunité contre les armes normales*.
*Faiblesses* : Exigences alimentaires (sang de leur maître), Perte d'Essence (1 point par mois, si 1 ou 2 sont obtenus en lançant 1d6).

(*) Grâce à ce pouvoir, les séides vampiriques possèdent un indice d'Armure égal à deux fois leur Essence (soit 10, dans ce cas précis) pour résister aux dégâts de n'importe quelle arme ordinaire. L'armure ne les protège, en revanche, pas du tout contre les armes magiques, et son efficacité est réduite de moitié contre les dégâts dus aux éléments, tels le feu, l'acide, l'eau, etc. Dans ce cas, l'indice de l'armure passe à 5.

### ▶ Druides celtiques du dragon fou

| Co | R | F | Ch | I | V | E | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 6 | 5 |

*Attaques* : Pour le commando de druides, HK227 7M (tirs possibles : SA/TR/TA)
*Initiative* : 5 + 1d6 / 7 + 2d6.
*Armure* : Toge blanche renforcée (2/1).
*Équipement* : Gui, serpe d'or.
*Compétences* : Athlétisme 3, Biologie 6, Combat à mains nues 4, Étiquette (Druides) 6, Furtivité 3, Invocation 8, Sciences physiques 5, Sorcellerie 9, Théorie magique 9.
*Cyberware* : Néant.
*Avantages liés au totem Dragon fou* : +2 dés pour les sorts d'Invocation, +2 dés pour les sorts de Combat.
*Sorts* : Augmentation de la Réaction (+2) 2, Chaos 7, Confusion 7, Contrôle des pensées 6, Détection des ennemis 5, Ignition 7, Missile mana 6, Monde chaotique 6.
*Note* : Les apprentis druides du commando maîtrisent tous les sorts avec 2 points d'indice en moins. En revanche, ils sont armés de HK227 et possèdent la compétence Armes à feu 5.

**1er et découvreur de l'Orzizhéna** : Laurent Lemoine avec 4200 points ! Il gagne toute la gamme du Jeu de Rôle des Terres du Milieu, soit 19 suppléments et modules ! Ajoutez à cela un an d'abonnement à *Casus Belli Jaune* et *Imagine Magazine*. Et bien sûr il repart avec le fameux calice, l'Orzizhéna, une pièce unique sculptée par Philippe Rose.



**1er :**
**Laurent Lemoine**
*L'heureux gagnant.*

**2e** : Djamal Ouazene termine avec 4010 points et rate de peu l'Orzizhéna ! Il gagne le jeu *Demonworld*, l'extension *Clans orcs*, et toutes les figurines de l'armée orque, soit plus de 30 blisters ! Il recevra également durant un an *Casus Belli Jaune* et *Imagine Magazine*.



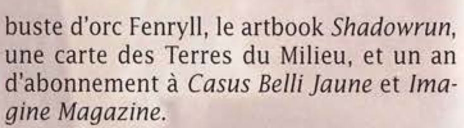
**2e : Djamal Ouazene**
*Être deuxième n'est pas une place facile...*

**3e** : Isabelle Guigonnet (3800 points). Elle reçoit *Warzone* et deux boîtes d'extensions, un coffret de figurines Prince August, un buste d'orc Fenryll, le artbook *Shadowrun*, une carte des Terres du Milieu, et un an d'abonnement à *Casus Belli Jaune* et *Imagine Magazine*.



**3e : Isabelle Guigonnet**
*La cause des Orcs a aussi ému les filles !*





**L'Orzizhéna ,**
*objet de toutes les convoitises.*

**4e** : Bernard Wery (3580 points). Il reçoit le jeu de rôle *Shadowrun*, le artbook *Shadowrun*, un coffret de figurines Prince August, un buste d'orc Fenryll, et un an d'abonnement à *Imagine Magazine*.

**5e** : Richard Bouteiller (3380 points). Il reçoit le jeu de rôle *Shadowrun*, un coffret de figurines Prince August, et un an d'abonnement à *Imagine Magazine*.

**6e et 7e** : Serge Goliez (3210 points) et Jérôme Pierru (3150 points). Ils recevront le jeu de rôle *Warhammer* et un coffret de figurines Prince August.

**8e et 9e** : Guy Forgues et Laurent Eliot (3080 points). Ils gagnent le jeu de rôle *Earthdawn* et un coffret de figurines Prince August.

**10e au 14e** : Denis Goujon (3080 points), Patrick Sergent, Nicole Fortage et Christian Lauba (3030 points) ; Marwane Jaï Lamimi (2750 points). Ils se défouleront avec le jeu de cartes *Orcs & Trolls* ainsi qu'un buste d'orc de chez Fenryll.

**15e au 19e** : Charles-Marie Béra (2650 points) ; Sébastien Puel, Florian Libaud (2500 points) ; Karim Belli et Pascal Bordron (2400 points) gagnent l'extension sur les Orcs pour *Demonworld* et un coffret de figurines Fenryll.

**20e au 24e** : Laurent Mata, Gweltaz Parent, Guillaume Le Sars (2400 points) ; Aude Burot (2330 points) et Benoît Godouet (2280 points) recevront un starter du jeu de cartes *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*, et un coffret de figurines Prince August.

**25e au 27e** : Jean-Christophe Lobre (2230 points), Christiane Pillot (2130 points), Richard Juge (2000 points) remportent un buste d'orc Fenryll et un T-Shirt Casus Belli.

**28e au 30e** : Patrick Cantara (1960 points), William Lafond et Catherine Martinet (1950 points) gagnent un coffret de figurines Prince August et un T-Shirt Casus Belli.

**31e au 32e** : Fabrice Serrano et Michaël Belkasmi (1900 points) remportent un coffret de figurines Prince August et un starter du jeu de cartes *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*.

Et voilà, la remise des lots a eu lieu lors des Championnats d'Europe et du Monde du jeu de cartes *Le Seigneur des Anneaux*, qui se sont tenus à Paris les 21-22-23 janvier derniers.
Merci d'avoir été si nombreux à traquer l'Orzizhéna durant toute l'année 1998, et vive les orcs !

**Olivier Noël**




IMAGINE Magazine












# Actualité des jeux



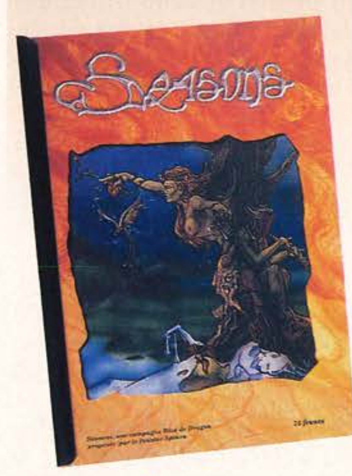


**Ne cherchez plus la rubrique Coups d'œil, elle a déménagé ses quartiers dans les colonnes de l'Actualité des jeux. Ne cherchez pas les rubriques des cartes (4 coins des cartes) et des autres jeux (& Compagnie), elles sont venues squatter ces mêmes colonnes. Bref, l'Actu, c'est une sacrée bande de jeux...**

## Jeux de rôle en français

### Apsara

● **Rêve de Dragon** : *Seasons* est une campagne en quatre épisodes écrite par le très prolifique Benoît Attinost. Elle est agréable à lire, réserve quelques surprises même aux onirologues les plus blasés, et se commande auprès d'Apsara – Encre Noire, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.



### Descartes Éditeur

● **AD&D** : *Le bestiaire monstrueux* est annoncé pour février. Il sera gros, il sera beau, il sera en couleurs et il sera plein, mais alors pleins de monstres.

La campagne géante de *La nuit des profondeurs*, avec ses souterrains, ses mois de jeu et ses multiples occasions de ramasser des points d'expérience, sortira peu après. Elle sera suivie d'un écran au mois de mars.

● **L'appel de Cthulhu** : *Delta Green* n'arrive qu'en mars, avec ses trois cents pages de conspirations contemporaines, ses organisations secrètes, ses agents paranoïaques qui luttent contre un Mythe de Cthulhu de plus en plus présent... Et comme Casus devance toujours l'événement, vous pouvez découvrir en première exclusivité mondiale Félicie, la contrepartie française de Delta Green, pp. 18-20 !

● **Earthdawn** : *Les dagues de Cara Fahd* (mars) est une campagne en cinq scénarios, à la poursuite d'une série de poignards enchantés.

### Halloween Concept

● **Polaris** : Philippe Rat crie son admiration pour *Hégémonie* p. 76. *Surface* émerge dans les boutiques fin janvier avec, en une centaine de pages, tout sur la Terre dévastée, irradiée, démolie, ravagée et probablement privée de dessert. *Mythes et légendes des profondeurs*, un recueil de 4 scénarios, suivra à la fin de février. Ensuite, c'est plus flou, mais Halloween se montre fermement résolu à sortir un supplément par mois pour ce qui est devenu son navire-amiral.



**JdR**

## Initiation à Vampire : La Mascarade

***pour Vampire : La Mascarade, en v.f.***

**Ce** livret propose une alternative à ceux qui hésitent à investir 200 francs dans le jeu de base. Le produit américain contenait une présentation de *Vampire : La Mascarade* et une version très habilement simplifiée du système de jeu de White Wolf. Pour la v.f., Hexagonal a rajouté trois scénarios. Et c'est tant mieux ! D'abord parce qu'un livret d'initiation sans scénario, ça ne sert pas à grand-chose. Ensuite, parce que ces scénarios, qui retracent l'Étreinte et l'intégration des personnages au sein de la Camarilla parisienne, sont réussis. Aucun doute, je préférerais mille fois acheter ce livret d'initiation à *Vampire* plutôt que la, euh..., traduction de la première édition. Il regroupe tout ce qui a de l'intérêt dans le livre de base de *Vampire*, plus trois scénarios. Finalement, il ne s'adresse peut-être pas qu'à ceux qui veulent débuter à *Vampire*...

**Mehdi Sahmi**

Un guide d'initiation en français édité par Hexagonal. Auteurs : américains pour le système d'initiation, français pour les scénarios. Prix : 60 F.

### Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : La 3e édition de Vampire sortira en avril, peut-être pour le Salon des jeux. Aiguisez vos canines, fourbissez vos cercueils et préparez votre porte-monnaie !

● **Vampire – L'âge des ténèbres** : *Liber Transylvania* devrait être là. Ce gros bouquin contient une présentation très bien faite de l'Europe de l'Est, de la Baltique à la Bulgarie, des habitants immortels de la région et de leurs magouilles. C'est l'un des meilleurs suppléments de la gamme. A le lire, on se sent pris d'une irrésistible envie d'utiliser ce très beau décor...
Et justement, le premier volume des *Chronica Transylvania* arrive en mars. Prolongeant le Liber Transylvania, il contient tout ce qu'il faut pour aider un meneur de jeu courageux à bâtir une campagne étalée sur plusieurs siècles, plus trois scénarios franchement moyens.

● **Rolemaster** : Sous toutes réserves, il semble qu'une version française de la 2e édition de Rolemaster se dessinerait pour mai.

### MultiSim

● **Dark Earth** : Un supplément consacré au matériel, intitulé *Artefacts* et rédigé par l'inusable Léonidas Vesperini, arrive en février ou en mars.

# Cartes

## Crusade

### pour BattleTech CCG, en v.o.

Une extension pour BattleTech éditée en anglais par Wizards of the Coast.

La nouvelle extension pour *BattleTech*, la première à bénéficier de la présentation refondue inaugurée avec la *Commander's Edition*, suit fidèlement le déroulement des soubresauts politico-militaires de l'univers humain de 3060. Les 108 cartes complètent quelques arsenaux déjà bien garnis de machines de guerre, et voient l'apparition d'un cinquième Clan, celui des Steel Viper – et donc de nouvelles possibilités de construction de jeux. Mais le plus grand intérêt de *Crusade* réside dans les cartes de Commandement et de Mission, qui multiplient les options, donc la variété des tactiques possibles. Les atouts de la Maison Liao se renforcent (ce qui plaira aux joueurs amateurs de coups tordus). Quelques personnages nouveaux se manifestent, plus ou moins sympathiques, mais la priorité va aux cartes d'Alliance. Indestructibles, en jeu dès le début, elles permettent de concevoir des jeux en s'affranchissant d'une partie des limitations de base… mais au prix de certains handicaps. Sur le plan esthétique, il y en a vraiment pour tous les goûts mais il semble bien que la nouvelle présentation rallie cette fois tous les suffrages. En résumé, une extension qui ne décevra pas les pratiquants. Pour les autres, il y a encore plein de *Commander's Edition* dans les magasins, essayez !

**Frank Stora**




● **Deadlands** : *Smith & Robbards* est arrivé, voir p. 74. *Critters*, un recueil plein de créatures improbables et féroces, sera là mi-février.

● **Guildes** : *Les Kheyza* est là, voir p. 80. La suite de la *Campagne du Nouveau Monde*, en revanche, prend du retard. On ne la verra probablement pas avant ce printemps.

● **Nephilim** : Pas moins de deux suppléments en janvier ! *Les Templiers* reprend les informations du vénérable supplément du même titre en les remettant au goût du jour. Plus novateur, *Testament* amorce le début du commencement de l'Apocalypse. Nathalie Achard lève le voile p. 72. Et en février, une bonne surprise : *Hermès Trimégiste* revient ! Ce prozine consacré à Nephilim aura dorénavant la forme d'un petit livret de 32 pages (comme les Arcanes majeurs). Il contiendra aides de jeu, infos et scénarios, et MultiSim espère tenir le rythme d'un numéro tous les deux mois.

## Nestiveqnen

● **Hystoire de fou** : *Des recettes de la folie* est là. Si vous voulez un avant-avant goût de la Frankofonie, le cauchemar qui y est présenté, penchez-vous sur la deuxième partie de notre scénario *Pizza pour quatre*, p. 48. Une deuxième campagne se dessine à l'horizon pour ce printemps.

● **Tableaux de chasse** : Le deuxième volume de la série est repoussé à avril. Mais vous ne perdez rien pour attendre. On a pu se le procurer en avant-première, et il est vraiment très bien !

## Oriflam

● **Cyberpunk** : La version française de *Firestorm – Shockwave* est en boutique, voir p. 89.

● **Hawkmoon** : *L'Espanyia* sera là… fin février. En retard, donc, mais l'attente engendre un gros livret de 160 pages, avec une couverture de Didier Graffet. A l'intérieur, une description de la péninsule ibérique, des précisions sur l'empire espagnol, plus une campagne complexe et orientée « magouilles politiques ». Il me tarde de voir ça !

● **Pendragon** : *La Forêt périlleuse* est là. Anne Vétillard s'y est aventurée et en a ramené un Coup d'œil, p. 82.

## Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Sympathy for the Devil* est arrivé. Ce recueil de cinq scénarios pour In Nomine Satanis, réservé à des persos plutôt balèzes, contient pas mal de background. ▷




# JdR

## The City of Ravens Bluff

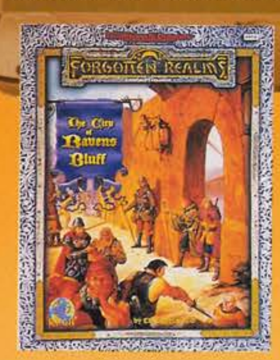
### pour AD&D, en v.o.

Un décor citadin pour AD&D-Forgotten Realms édité en anglais par TSR. Auteur : Ed Greenwood Prix : environ 190 F.

### Par les joueurs, pour les joueurs…

Pour ceux qui suivent les tournois internationaux, la RPGA (Role PlayinG Association) reste synonyme d'un des plus grands tournois mondiaux. Souvent comparée à la grand-messe d'*AD&D*, la RPGA a cela de particulier que nombre des scénarios qui y étaient joués avaient pour cadre une ville construite exclusivement pour être modelée par les joueurs. Les années ont passé, et Ed Greenwood (le père des Forgotten Realms) a finalement compilé et organisé des montagnes de notes, de lettres et de projets pour accoucher de cette extension qui détaille magnifiquement cette ville médiévale-fantastique : The Ravens Bluff.

Ceux qui ont réussi à tenir le choc durant ces lignes sont aptes à attaquer les 160 pages de caractères-qui-font-mal-aux-yeux de ce supplément. En effet, pour dire tout ce qui devait être dit sur cette cité, il a fallu serrer ! Située sur le site d'une ancienne cité commerciale naine, Ravens Bluff est devenue LA cité des aventuriers. Que vos campagnes soient guerrières, marchandes, nobles ou d'intrigues, toutes peuvent passer par cette ville. Une demi-douzaine de pages racontent son histoire, puis l'on entre directement dans le vif du sujet : les forces en présence. S'y trouvent des organisations de toutes sortes : guildes de mages, de bardes, ordreschevaleresques, fraternités professionnelles, familles nobles, sociétés de voleurs et maisons marchandes. Quelques pages sur les coutumes, la loi, les bons conseils, la magie et les monstres (un des animaux locaux est un corbeau intelligent, parlant et devin…) encadrent ce volumineux casting, puis vous aurez droit à une visite guidée des quartiers de la ville, avec plan à l'appui et petites notes (B12… euh… ben… auberge illithid !). C'est vivant, plein de partis pris, ce qui donne à la visite un rythme soutenu assez digeste. Une carte couleur détachable de The Ravens Bluff est fournie, très pratique car elle signale les principaux quartiers. Riche en idées venues des joueurs, cette ville prend à contre-pied certains principes du genre, ce qui rafraîchit agréablement le thème. Par exemple, savez-vous que dix cultes sont alliés en un cercle clérical qui régit tous les cultes de la cité ?




Et que ce culte « civil » est obligatoire ? *City of Ravens Bluff* est certainement l'une des meilleures extensions du moment, et une véritable référence en matière de ville médiévale-fantastique. Dommage qu'il faille la lire à la loupe…

**Thomas Feron**




● Contrairement aux idées reçues, la résine peut donner des pièces magnifiques. En voici deux d'une nouvelle gamme (les bustes). Pour l'heure, il n'y a que les versions patinées (comme le Nain) mais peut-être plus tard à peindre (comme l'Elfe). Il existe aussi un Orque (look très drôle), un barbare (original) et un magicien (classique). Prix pas tendre : 130 F ! Un sorcier, un loup-garou et un nain en pied sont aussi disponibles (199 F). Ces grandes pièces n'ont pas empêchées quelques références classiques de voir le jour. Entre autres, Surcouf et le blister d'armées des Amazones. **Fenryll : réf. Buste-Nain et Bust-Elfe.**

● Non mais vous avez vu ce troll avec sa barboteuse de plates… SBLAAAM ! Bien che dishait cha pour rire. Il est beau orichinal et shurtout chrès grand, bref, utilichable partout (JdR, JdF…) SBLAAAM ! Euh ch'était pas des inshultes. L'est quand même shucheptible… SBLAAAM ! Bon, bah shur le grand cornu à côté faites-vous votre opinion, jhe ne veux pas le vexcher, non d'une petite vache… SCHLAAF… MIAM… MIAM… MIAM !!! **Rackham : réf. Grand Troll de Guerre 1 et Minotaure 2.**

# métalliques

## Figurinoscope 99

● **Amour** : Peut-être un coup de foudre pour une belle figurine. Résine, plastique ou plomb, qui sait, la qualité étant souvent au rendez-vous ! ● **Argent** : Gare, les fonds risquent d'être en baisse, suite à des sorties de « trop belles pièces pour résister » (les orques Fenryll en février, ou les Thaïns pour *Demonworld* en janvier !). ● **Travail** : Beaucoup de peinture en vue. Soyez persévérants, surtout en début d'année car dès avril vous risquez d'être débordés si trop de retard est pris. Après le jeu Fenryll viendra celui de Rackham (*Ragnarok*). ● **Santé** : Attention aux chutes de poils pour vos pinceaux. Prenez-en bien soin (rinçage à l'eau tiède savonneuse et stockage pointe en l'air). ● **Les conseils** : 1) Précipitez-vous sur la figurine de Surcouf le pirate (Fenryll - FA28 ; 40 F) qui est un vrai régal (pour les yeux et les pinceaux !). 2) Guettez les dragons pour *Clan War* car le premier (celui de la terre) est beau et pas trop cher (190 F environ).

*Mass Hysteria* est un remix de la campagne Baron Samedi (l'avènement d'Ange) version INS mais, malgré un début prometteur et la prestation de Valefor, on est déçu du résultat. *Sympathy for the Devil* offre une intrigue complexe (parfois brouillonne) mais intéressante sur le devenir du Bureau. Notons aussi un scénario spécial serial killer et *Un coup bien monté*, deux aventures réjouissantes qui montrent comment mettre et maintenir une ambiance bien INS (sulfureuse et vicieuse) plutôt que simplement bourrine. *Le guide des démons* devrait arriver dans la foulée, certainement en février, avec ses sociétés secrètes, ses magouilleurs cornus et ses complots diaboliques – forcément diaboliques, dans ce cas précis.

● **Le Livre des Cinq Anneaux** : Eh bien, Siroz a tenu ses promesses ! Chapeau ! L'écran, *Le voile de l'honneur*

JdR

## Testament

***pour Nephilim, en v.f.***

### Apocalypse now

La fin du monde, c'est pour demain ! L'affaire est déjà assez préoccupante en soi, mais dans le monde complexe de *Nephilim*, elle relève du casse-tête. Peut-être avez-vous déjà votre petite idée sur cette échéance fatale, mais sachez que les Bohémiens, éternels alliés des Nephilim, ont décidé de laisser capturer par l'écrit leur savoir oral millénaire pour divulguer des informations fondamentales sur les secrets, plans et complots ourdis par un nombre impressionnant d'individus et de factions à l'occasion du 1er de l'an le plus attendu du siècle.

Ces révélations, c'est *Testament*. Un ouvrage conséquent en cinq parties (les Bohémiens, les Mystères, les Templiers, la Rose-Croix et la Synarchie). Prolixe, assez créatif, mêlant avec succès les poncifs et de réelles bonnes idées en corrélation avec l'actualité, présentant des personnages hauts en couleurs, des complots machiavéliques… ce supplément est un bon cru en lui-même. Cependant, sa « jouabilité » est réduite. Les pistes qu'il propose nécessitent un certain travail d'adaptation et d'intégration (surtout pour des campagnes « maison » qui ont, sans doute, induit d'autres orientations).




Un supplément français pour Nephilim édité par MultiSim. Auteurs : collectif Multisim. Prix : 179 F.

Et puis, au final, on ressent comme une frustration. Car après des heures de lecture, on apprend non seulement qu'il y a encore des plans dans les plans dont personne n'appréhende encore l'importance, mais qu'en plus une campagne à venir en cinq volets répondra aux questions concernant la réalisation des prophéties, la réussite des sociétés secrètes, la fin du cycle des Arcanes… Qu'est-ce que fait-on ? On attend la campagne pour y voir clair ? Et va-t-on vraiment enfin avoir un point de vue dégagé puisque, quelque part, ce supplément lui-même n'a pas le pouvoir « éclairant » escompté ? Alors, MultiSim ne pousse-t-il pas un peu loin la logique, certes passionnante, mais à ce stade un peu fatigante aussi, du mystère qui en cache un autre ? Sachez cependant, et cette révélation mérite d'être divulguée dès maintenant, (excusez-moi si cette initiative est iconoclaste…) : *Testament* n'est pas la fin de *Nephilim* ! Ouf !

**Nathalie Achard**




## Vimary
### *pour Tribe 8, en v.o.*

« **R**is autant que tu le veux, monstre, cracha la Joanite attachée au mur, la torture ne t'apportera aucune connaissance en ce jour.
— Torture ?, dit le monstrueux Z'bri d'une voix stridente. Je ne t'apporte que le plaisir, ma très chère. Je n'ai pas besoin de la torture pour délier ta langue. » Il s'approcha de son visage et lui déboîta la mâchoire d'un geste. Puis des parties de son corps s'insinuèrent dans cette voie ouverte. Il dit alors : « Révèle-moi maintenant tout ce que tu sais sur Vimary. Et oui, ajouta-t-il avec un sourire sarcastique, raconte-le moi avec tes propres mots. » Elle commença à parler. Nous la regardâmes tous avec horreur trahir sa tribu et sa nation, sachant que nous serions les prochains sur la liste…
Cette première extension pour *Tribe 8* est un récit d'ambiance qui se lit comme un roman. Elle classe ce nouveau jeu dans le palmarès des meilleures et plus originales nouveautés de 1999. Le monde de Vimary est encore plus riche que le livre de règles ne le laissait présager avec des conflits de natures différentes entre les Fatima, les tribus, les individus et les déchus (dont sont issus les PJ et qui se présentent eux-mêmes sous un jour peu favorable) et bien entendu les Z'bri. A lire absolument si vous maîtrisez bien l'anglais !

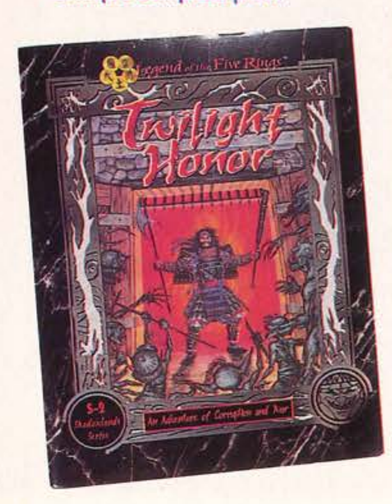
**Cedric Littardi**

Un supplément en anglais édité par Dream Pod 9. Auteur : Joshua Mosqueira Ashein et Lucien Soulban. Prix : environ 150 F.

et *La voie de la Licorne* sont là tous les trois – et, ce qui est encore plus important, très bien tous les trois. *La voie du Crabe* (complété et gratifié d'un scénario supplémentaire) arrive en février. En mars, ce sera au tour du *Livre de l'Outremonde*, avec son chargement de zombis, de gobelins, d'hommes-rats et de démons… pardon, d'onis. Enfin, *Le voie du Scorpion* est annoncé pour avril. Voilà d'excellentes nouvelles !

## Yggdrasil

● **Ji-Herp** : Ce nouveau jeu de rôle devrait être arrivé en boutique ou ne plus tarder. Critique complète p. 27.




## Jeux de rôle en étranger

### Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : *The Tomb of Iuchiban* est là, Mehdi Sahmi l'explore pour vous p. 88. *The Way of the Phœnix* complète la série des Way of… Ce clan d'excellents magiciens et de politiques médiocres a été fort bien traité, concluant en beauté la série consacrée aux clans majeurs… *Twilight Honor* est un scénario. Il se déroule à la frontière avec l'Outremonde, et semble plus adapté à des combattants qu'à des diplomates subtils : un groupe de samouraïs du Crabe serait parfait !

La suite du programme d'Alderac est passablement nébuleuse. Sont annoncés, peut-être dans cet ordre, peut-être dans un autre, et à raison d'une sortie par mois, mais parfois deux : *Walking the Way* (les secrets du Tao), *The Tao of the Naga* (tout sur les hommes-serpents), *The Winter Court* (comment gérer son domaine entre les aventures), *The Gamemaster Survival Pack* (des conseils de maîtrise et des mini scénarios), ▷

# Plateau

## Tombeurs

Tombeurs est un jeu de cartes en français, pour 3 à 8 joueurs, publié par Lézéditions du Yéti. Auteurs : les Migou. Prix : environ 140 F.

Les jeux de cartes pas-à-collectionner ont le vent en poupe. *Tombeurs* est dans cette ligne, avec 121 cartes agréablement illustrées. Les joueurs (plus on est nombreux, mieux c'est) créent en secret leur personnalité : un assortiment de trois « pictos » choisis parmi douze. Le but est de deviner les trois pictos de l'un de vos adversaires (le sexe importe peu : vous avez le choix entre douze cartes personnages, dont le rôle est purement décoratif). Pour cela, vous lui jouez une carte Rendez-vous et des cartes Frime et Cadeaux. S'il ne riposte pas avec une carte Lapin et si les autres joueurs ne vous cassent pas la baraque avec des cartes Gaffe, l'objet aimé devra vous dire si certains de ses pictos de personnalité figurent sur vos Frime et Cadeaux. Une fois identifiés tous les pictos d'un joueur, vous pourrez lui faire votre Déclaration… au tour suivant.

En somme, c'est une variante simplifiée et à plusieurs du *Master Mind*. Pas inintéressant, sans doute… Mais, vu le titre, j'espérais un peu plus « ambiance », un peu plus coquin que ce jeu de déduction.

**Frank Stora**

*The Lesser of two Evils* (un scénario) et *Way of the Shadow* (où l'on saura enfin tout – vraiment tout ? on parie ? – sur les ninjas).

● **7th Sea** : Attendu avec impatience par une bonne partie de la rédaction, 7th Sea arrive en avril. Ça se passe dans une simili Europe en pleine Renaissance, avec de l'exploration de terres inconnues, des intrigues politiques entre nations, de la magie, des pirates… Bref, c'est très alléchant, et Guildes vient sans doute de se trouver un concurrent sérieux.

## Atlas Games

● **Ars Magica** : *Mythic Seas* présente les mers qui bordent l'Europe, avec leurs légendes et leurs habitants. Ce n'est pas fondamental pour les MJ d'Ars Magica, mais ça se laisse lire.

● **Unknown Armies** a changé d'éditeur, mais n'arrive toujours pas. Il semble assez bien parti pour squatter cette rubrique pendant quelques numéros…

## Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Before the Fall* est un recueil de quatre petits scénarios centrés sur Innsmouth ou ses alentours. Ils sont honnêtement écrits, mais ils ont le défaut d'être un peu prévisibles (qui veut baffer du Profond ? qui va se faire manger par le shoggoth ?). Infligés à des joueurs coopératifs ou à des débutants qui ne savent pas qu'il ne faut s'approcher d'Innsmouth sous aucun prétexte, ils fonctionneront très bien. On attend *Creature Companion* (une reprise des deux Books of Monstres qui sont disponibles en français) et *Last Rites*, un recueil de scénarios. Côté date de sortie, disons « quand les étoiles seront en place ». Autrement dit, on a le temps d'en reparler…

## Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Blood on the Wind – Storyline Book 2* fait découvrir la suite de l'histoire de la planète Terra Nova. Apparemment, ses malheureux habitants se préparent de gros soucis… Ce petit livret arrive en février, en même temps que *Heavy Gear Technical Manual 2nd edition*, un bouquin de 160 pages plein de gros robots pour foutre sur la gueule à ses voisins.

● **Jovian Chronicles** : *Ships of the Jovian Confederacy, vol. 1* présente un énorme tas de vaisseaux spatiaux de toutes tailles et formes. Comme toujours avec DP9, la quantité de détails est impressionnante. Le vol. 2 devrait arriver en février.

● **Tribe 8** : Cedric Littardi a eu le coup de foudre pour *Vimary*, voir p. 73. *Children of Lilith*, le premier d'une série de suppléments destinés à faire avancer l'univers, doit être là. Il sera suivi en mars du *Tribe 8 Companion* qui, si son plumage ressemble à son ramage, doit être un recueil de conseils pour le MJ.

## Eden Studio

● **Conspiracy X** : *Exodus* présente l'histoire des Sauriens qui régnaient avant l'homme. Il y a des centaines de milliers d'années qu'ils ont quitté la Terre dans leurs vaisseaux spatiaux. Et voilà que leur flotte revient et qu'ils ne sont pas contents ! On attend pour février *Bodyguard of Lies 2 : Mokele*. Le troisième volet de la série, *Synergy*, sera là en mars.

● **Witchcraft** : La deuxième édition de ce jeu écrit par le très prolifique (et très inégal) C.J. Carella s'extirpe des décombres de Myrmidion Press pour atterrir chez Eden. Il devrait sortir d'ici mars, et c'est du fantastique contemporain dans la lignée du Monde des Ténèbres.

## FASA

● **Shadowrun** : L'écran de la 3e édition est paru et joli. Avec un peu de chance, *New Seattle* est là. Au pire, c'est une question de jours. Il sera suivi en février de *Maximum Tech 2nd edition* (vous ne savez pas quoi faire ? Rééditez un vieux bouquin plein de matos en changeant les numéros de série !), puis d'un nouveau *Shadowrun Companion* adapté à la 3e édition – avec au moins 30 % de nouveautés, à ce qu'il paraît. On a de la veine qu'ils soient consciencieux, à Chicago : ça ne fait que 70 % de reprises…

## Heroes Games

● **Champions New Millenium** : Après un très bref passage chez Talsorian Games, *Champions* revient à ses propriétaires d'origine, qui lancent une 2e édition en février ou mars (si tout va bien).

## Hogshead Publishing

● **Warhammer** : *Marienburg* n'est toujours pas là. En revanche, on ne devrait pas tarder à voir *Warpstone*, un fanzine consacré à Warhammer. D'après Hogshead, le premier

# JdR

## Smith & Robards

### *pour Deadlands, en v.f.*

### Miguelito Loveless et les gremlins

À *Deadlands*, la palme du personnage le plus dur à jouer revient sans conteste au scientifique fou, l'un des éléments les plus amusants du Weird West. Mais *Smith & Robards* (*S&R*) arrive pour en faciliter l'approche. Sous couverture d'un catalogue d'objets de la « nouvelle science », l'extension présente de nouvelles règles pour créer des machines infernales, un système de création d'élixirs et, bien sûr, des tonnes d'inventions qui vont du complètement délirant au très utile. Chaque invention a par ailleurs sa table de casse personnalisée, histoire de calmer les joueurs un peu trop pressés de s'équiper de tonnes de gadgets. La présentation de la société Smith & Robards occupe évidemment une partie du livret mais elle est assez accessoire. Elle permet tout de même de découvrir son système de livraison de gadgets (pas toujours fiable). La partie du MJ est réduite à une dizaine de pages où l'on apprend quelques secrets sur la Smith & Robards, et surtout sur la roche fantôme. Un long scénario, efficace sur le plan de l'action, complète le supplément.




numéro devrait sortir en mars. Ensuite, il espère tenir le rythme de trois par an.

## Holistics Designs

• **Fading Suns** : *Letters of Marque* (paru) est un recueil de plans de vaisseaux spatiaux compatible avec Noble Armada et Traveller. Le papier est de qualité médiocre et ce n'est pas très joli, mais si vous avez besoin de simuler un abordage à Star Wars, ça peut vous rendre des services. *Lifeweb*, le premier volet de la trilogie *War in the Heavens*, arriverait enfin en février.

## Last Unicorn

• **Star Trek Next Generation.** Il faut bien le reconnaître : sur ce coup-là on a tout faux. Star Trek Next Generation n'a pas de problème de distribution en Europe, et il est disponible tout à fait normalement dans les boutiques. Pour sa peine, on a condamné le rédacteur fautif à traduire « Le Silmarillon » en klingon. A part ça, l'écran est là, et on devrait bientôt voir arriver *Planets of the Federation* (un guide de 128 pages), suivi de *Fragile Peace – Neutral Zone Campaign, vol. I* (une campagne, de toute évidence) et de *Starfleet Intelligence* (sur le renseignement militaire, ça risque d'être rigolo). Tous trois se rangent dans la catégorie « presque là ou alors très bientôt ».

## Palladium

• **Palladium RPG** : *Baalgor Wastelands*, qui arrive mi-février, décrira une région. A en juger d'après son titre, ce ne sera pas un pays riant plein de fleurs et de petits oiseaux. Plutôt aride, lugubre et hanté de démons…

• **Rifts** : *Mystic Russia* est arrivé. Il complète agréablement *Warlords of Russia*. Au menu de ces deux suppléments, ▷




Un supplément en français édité par MultiSim. Auteur : Lester Smith. Prix : 175 F.

Vous l'aurez compris, *S&R* est indispensable à tout MJ qui souhaite faire vivre cet aspect si particulier de *Deadlands*. Étant grand amateur du background de ce jeu, je ne peux envisager de m'en passer. Pourtant il y a une grosse ombre au tableau : la traduction. Même si elle arrive à conserver le style familier de la v.o., le nombre de bourdes et de traductions impropres est assez impressionnant, comme par exemple un Air Carriage (transport aérien) transformé en Vole-au-vent (c'est de l'humour ?). Dès lors la lecture devient pénible, d'autant plus que la mise en page est également loin d'être parfaite. C'est vraiment dommage, car l'accès au supplément en américain étant ardu, il est difficile de se passer de la v.f. Il aurait peut-être mieux valu prendre plus de temps pour fournir une extension digne de ce nom, plutôt que ce qui apparaît comme du bâclage !

**Matthieu Balay**




# Hégémonie

### *pour Polaris, en v.f.*

**La natation dans la joie...**

Dans la cité sous-marine de Keryss, capitale de l'Hégémonie, il y a deux types d'individus : les Dominants qui sont là pour dominer et les Dominés qui sont nés pour obéir et fermer leur gueule ! Voilà ce qu'il faut globalement retenir de la lecture d'*Hégémonie*, le nouveau supplément pour *Polaris*. C'est d'ailleurs clairement annoncé dès la quatrième de couverture : l'Hégémonie, le plus puissant (et le plus redouté) État sous-marin de Polaris n'est pas franchement un modèle de démocratie ! En entamant la lecture de ce livret souple à la couverture superbe, je craignais de trouver un ressassé aquatique de IIIe Reich. Et il faut bien convenir que les illustrations intérieures, fort bien au demeurant, avaient de quoi justifier cette appréhension (curieusement, la simple évocation d'un « régime totalitaire » déclenche chez les dessinateurs un réflexe d'uniformes de la Wehrmacht et de grands impers noirs...). Fort heureusement, l'écueil a été évité. Alors, que trouvons-nous dans ces 130 pages ?

— Un contexte général de 8 pages présentant rapidement l'Hégémonie. Des moyens de transport aux jours fériés, le joueur y trouvera tout ce qu'il lui faut savoir pour ne pas avoir l'air de débarquer.

— Un historique détaillé permettant de comprendre comment le régime politique de l'Hégémonie a pu voir le jour et perdurer. C'en est tellement « logique » voire « normal » que cela fait froid dans le dos.

— Un bref aperçu synthétique, efficace et fonctionnel, de la société hégémonienne. Un petit regret cependant : si tout est fait pour « stratifier » la société, rien n'est véritablement dit sur les relations quotidiennes et les occupations de chacun. Une journée type d'un individu lambda à chaque degré de la société aurait été bienvenue.

— Sobrement intitulés « Familles, factions, personnages et groupes importants » et « Principales villes et stations », les deux chapitres suivants remplissent pleinement leur rôle et comblent largement les attentes du MJ exigeant, même si certains regretteront un manque de profondeur dans la description des stations. Le mode « listing » (caractéristiques techniques, présentation générale, coût de la vie, descriptif de zones ; personnages, groupes et endroits notables) me semble cependant suffisant pour organiser quelques petites aventures « touristiques » sans lendemain.

— Passons maintenant aux chapitres bourrins, consacrés aux services de sécurité puis aux matériels et techniques de combat. Là, peu de surprises : ils sont partout, ils vous espionnent et en plus, ils sont balaises et nombreux... La description détaillée des neuf flottes de combat hégémoniennes me semble plus que superflue, à moins bien sûr que la campagne ne se transforme en bataille de Midway... Quant au matos, les Bernard et autres Benjamin sableront le champagne, et encore plus après avoir jeté un coup d'œil sur les quatorze archétypes proposés dans le chapitre VIII.

— Reste un chapitre anecdotique sur de nouveaux points d'expérience... oups... de nouvelles créatures, avant d'attaquer un bon gros scénario qui n'est autre que la suite directe de celui proposé dans le supplément *Équinoxe*. Voilà donc un bel et bon produit bien dense, qui ravira les fans de *Polaris*. Pour peu qu'ils soient expérimentés et surtout MJ... car le problème majeur de ce supplément est d'intégrer une somme phénoménale d'informations uniquement destinées aux MJ au sein de textes apparemment accessibles aux joueurs. Le MJ devra donc impérativement interdire la lecture d'*Hégémonie* à son groupe. A moins, bien sûr, qu'il se prenne par la main et ne rédige un guide du joueur de l'Hégémonie.

**Philippe Rat**

Un supplément français édité par Halloween Concept.
Auteur : Philippe Tessier. Prix : 146 F.

les fans trouveront des gitans, des chasseurs de démons, des dragons, des orgues de Staline, des métaux magiques, des vampires, des cyborgs, des loups-garous, des cosaques... *Rifts Australia* arrivera en février – on parie qu'il y aura des kangourous génétiquement modifiés dedans ? Dans les mêmes eaux, on devrait voir *Rifter n° 5*.

• **Teenage Mutant Ninja Turtles RPG 2nd Edition** : Et hop, revoilà le serpent de mer ! Cette fois, Palladium l'annonce pour mars. Comme l'année dernière, en fait.

• **Robotech** : *Mechanoids Invasion Trilogy* (mars si tout va bien) est une remise au goût du jour de trois suppléments parus il y a des années pour cet antique et vénérable jeu dont personne ne se souvient plus (à la probable exception du collectionneur fou Patrice Mermoud). Ils sont censés ouvrir la voie à *Mechanoids Space RPG*, qui paraîtra plus tard dans l'année. C'est une tentative que nous allons observer avec intérêt...

## Pagan Publishing

• **Call of Cthulhu** : *Countdown* est la suite directe de *Delta Green*, et elle s'annonce encore plus monumentale que son prédécesseur. En 350 pages, il propose un tour d'horizon des homologues anglais et russes des Delta Green, plus environ un milliard d'aides de jeu, des scénarios...

## Pinnacle Entertainment

• **Deadlands** : *River o'Blood* est un supplément en boîte consacré au Missisipi (peut-être déjà là). *Adios Amigo* est un petit scénario qui devrait arriver à peu près en même temps. *Lost Angels* fera visiter la version locale de Los Angeles, au milieu d'une Californie très mal en point. ▷

# VENTE PAR CORRESPONDANCE

**COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT**
**FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F**
**ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F**
**PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS**
**LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)**

**JEUX DU MONDE**

**TEL : 05 61 23 73 88**
**FAX : 05 62 27 18 10**
**14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE, PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE**
**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H**

## JEUX DE RôLES

**AD&D**
Manuel des Joueurs 236,55
Feuilles de personnage 79,00
Mythes et légendes 165,00
Recueil de magie 145,00
Manuel des Psioniques 135,00
Manuel complet du Guerrier 135,00
Manuel complet du Barde 135,00
Manuel complet des Gnomes 165,00
Manuel complet du Paladin 132,05
Manuel complet des Elfes 165,00
Manuel complet du Druide 132,05
Manuel complet du Rodeur 132,05
Manuel complet du Prêtre 132,05
Manuel complet du Barbare 119,70
Catalogue des armes et équi. 135,00
Manuel des Humanoïdes 165,00
L'épreuve du Guerrier II 55,00
L'épreuve du Magicien II 55,00
L'épreuve du Voleur 55,00
L'épreuve du Clerc 55,00
Les mondes de TSR 189,00
Combat & Tactiques 189,05
Talents et Pouvoirs 189,05
Campagne Haut Niveau 189,05
Boite d'introduction à AD&D 239,00
• La nuit des Profondeurs 284,05
AD&D CD-Rom Core Rules 2.0 450,00
*A Darkness Gathering* 68,00
*A hero's tale* 72,00
*A Paladin in Hell* 84,00
*Book of artifacts* 155,00
*Castle Guide* 95,00
*Castles Sites Accessory* 90,00
*Catacombs Guide* 89,00
*Celts Campaign Sourcebook* 90,00
*Chronomancer* 90,00
*College of Wizardry* 120,00
*Complete book of Villains* 125,00
*Complete ninja's handbook* 135,00
*Dawn of the Overmind* 95,00
• *Destiny of Kings* 65,00
*Dragon Mountain* 205,00
*Dungeon Builder's Guidebook* 135,00
*Encyclopedia Magica 1, 2, 3 ou 4* 175,00
*Evil Tide : Monstrous Arcana* 68,00
*Eye of Doom* 55,00
*Eye to Eye* 89,00
*Fighter's Player Pack* 110,00
*I, Tyrant* 125,00
*Jakandor Island of War* 135,00
*Jakandor Island of Destiny* 149,00
*Jakandor Land of Legend* 152,00
*Masters of Eternal Night* 69,00
*Monstrous Compendium* 205,00
*Monstrous Annual III* 135,00
• *Monstrous Annual IV* 135,00
*Moonlight Madness* 82,00
*Murky Deep* 49,00
*Mythy Fortress Sourcebook* 92,00
*Night of the Shark* 68,00
*Of Ships & the Sea* 135,00
*Player's Option : Spell & Magic* 155,00
*Priest's Player Pack* 110,00
*Return to the tomb of horrors* 209,00
• *Road to Danger* 85,00
*Sages & Specialists* 135,00
*Sea of Blood* 95,00
*Sea Devils Monstrous Arcana* 135,00
*Shaman* 75,00
*Tales of the Comet* 209,00
*The Illithiad* 135,00
• *The Lost Shrine of Bundushatur* 69,00
*The rod of seven parts - TOMES* 209,00
*Thief's Player Pack* 110,00
*Thieve's Challenge II* 45,00
*Treasure Chest* 89,00
*Wizard's Player Pack* 110,00
*Wizard Spell Comp.1, 2, 3 ou 4* 175,00
*Wizard Spell Cards* 95,00
*World Builder Guidebook* 135,00
**Royaumes Oubliés** 275,00
Sélénae 85,00
Empires de la côte 99,00
Monstres des Roy. Oubliés 155,00
Catacombes de Soirétoile 68,00
Le Monde des Elfes Noirs 143,45
Le Draconomicon 134,90
Ruines de Montprofont 275,00
Les Carnets d'Elminster 204,25
Carnets d'Elminster App. 1 71,25
Elfes de l'éternelle rencontre 165,00
Marco Volo "Départ" 65,00
Marco Volo "Voyage" 65,00
Marco Volo "Arrivée" 65,00
Les ruines de chateau Zenthil 284,05
L'épée des Vaux 46,55
Le retour de Randal Morn 46,55
Secret de la forêt des araignées 46,55
*City of Splendors* 170,00
*Hellgate Keep* 68,00
*Spellbound : Thay, Rashemen* 170,00
*Lands of Intrigue* 205,00
*Cormanthyr : empire of elves* 170,00
*The Seven Sisters accessory* 105,00
*Pages of the mages accessory* 105,00
*Wizards & Rogues of the Realm* 135,00
*Warriors & Priests of the Realm* 135,00
*Faiths & Avatars* 135,00
*Volo's guide to the Dalelands* 105,00
*Heroes' lorebook* 135,00
*Maddgoth's Castle* 5500
*Four from Cormyr* 135,00
*Stardock* 5500
*How the mighty are fallen* 72,00
*Powers & Pantheons* 149,00
*Castle Spulzeer* 95,00
*Four from Cormyr* 135,00
*Prayers from the Faithful* 135,00
*Cult of the Dragon* 135,00
*The Fall of Myth Drannor* 95,00
*For Duty & Deity* 89,00
*Villain's Lorebook* 159,00
*Empires of the Shining Sea* 215,00
*The City of Ravensbluff* 175,00
*Calimport* 115,00
**Planescape** 258,40
Bestiaire Monstrueux 189,05
La frontière de l'infini 74,10
*Planes of chaos campaign* 204,00
*The well of worlds* 105,00
*In the abyss* 68,00
*The deva spark* 55,00
*Planes of law campaign* 205,00
*Fires of Dis* 69,00
*In the cage:guide to Sigil* 109,00
*A player's primer to the outlands* 99,00
*The factol's manifesto* 135,00
*Harbinger house* 89,00
*Planes of conflict* 205,00
*Something wild* 89,00
*The planewalker's handbook* 135,00
*Hellbound:the blood war* 170,00
*On hallowed ground* 170,00
*A guide to the astral plane* 109,00
*Doors to the unknown* 89,00
*The great mondron march* 170,00
*Faces of evil : the fiends* 136,00
*Deads gods* 205,00
*Tales from the infinite staircase* 136,00
*A guide to the ethereal plane* 109,00
• *The Inner Planes* 139,00
*Monstrous compendium III* 149,00
*Faction war* 136,00
**Dark Sun** 209,00
Liberté 185,00
Tribus-esclaves 89,00
Négociants des sables 105,00
Bestiaire de Dark Sun 120,00
L'alliance voilée 105,00
Vallée de feu et de cendres 119,00
*Dark Sun Campaign Setting* 199,00
*Beyond the prism pentad* 49,00
*Arcane shadow* 85,00
*Forest maker adventure* 105,00
*Black Flames* 105,00
*The Ivory Triangle* 129,00
*Marauders of Nibenay* 105,00
*Wingriders of Jagged Cliffs* 99,00
*Mind Lords of the Last Sea* 135,00
**Dragonlance**
*Tales of the Lance* 129,00
*DLA3 Dragon's Rest* 59,00
*Seeds of Chaos* 95,00
**Dragonlance fifth age** 170,00
*A saga companion* 105,00
*Citadel of Light* 152,00
*Fate Deck* 76,00
*Heroes of Defiance* 135,00
*Heroes of Hope* 135,00
*Heroes of Sorcery* 135,00
*Heroes of Steel* 135,00
*Last Tower : Legacy of Raistlin* 135,00
*The Art of Dragonlance Saga* 140,00
*The Bestiary* 175,00
• *Palanthas* 85,00
*Wings of Fury* 152,00
**Greyhawk**
*Player's guide to Greyhawk* 98,00
*Return of the eight* 98,00
*The adventure begins* 139,00
*The Crypt of Lyzandred* 82,00
• *The Doomgrinder* 82,00
*The Star Cairns* 84,00
**Birthright** *campaign setting* 205,00
*Ariya domain sourcebook* 39,00
*Baruk - Azhik domain* 55,00
*Binsada domain* 45,00
*Book of monsters* 120,00
*Endier domain sourcebook* 49,00
*Havens of the great bay* 135,00
*King of the giantdowns* 90,00
*Legends of the hero-kings* 135,00
*Naval battle system : seas Cerill.* 75,00
*Players secrets of Ilien* 49,00
*Players secrets of Medoere* 49,00
*Players secrets of Tuornen* 49,00
*Roesone domain sourcebook* 45,00
*Sjordvik domain sourcebook* 45,00
*Sword and crown adventure* 55,00
*Sword of Roele* 72,00
*Talinie domain sourcebook* 49,00
*The book of Magecraft* 109,00
*The book of priestcraft* 135,00
*The Rjurik highlands* 135,00
*Tribes of the heartless wastes* 135,00
*Tuarhievel domain sourcebook* 55,00
*Warlock of the stonecrowns* 70,00
**Mystara**
Chateau d'Ambreville 45,00
*Monstrous Compendium* 125,00
*Mark of Amber Audio CD* 190,00
*Karameikos Audio CD* 210,00
*Night of the vampire* 89,00
*Dungeon master survival* 90,00
**Divers**
*Campaign cartographer 2* 535,00
**ALTERNITY Player's Handbk** 209,00
**ALTERNITY Master Guide** 209,00
*Alien Compendium Creatures* 145,00
*Arms & Equipment Guide* 118,00
*Campaign Kit* 89,00
*Dataware* 118,00
*Star Drive Campaign Setting* 209,00
*The Last Warhuk* 95,00
• *The Lighthouse* 69,00

**AMBRE** 236,55
Chevalier d'Ombre 236,55
Le Tarot d'Ambre 209,00
**ARIA** 210,00
**ARS MAGICA (4th Ed.)** 189,00
L'alliance brisée de Calebais 103,55
Le grimoire du mage 185,25
Songe d'une nuit d'été 135,85
La Tempête 216,85
La Crête des Brumes 170,05
Un conte d'hiver 122,55
**ASYLUM** 189,00
**ATLANTYS** 227,05
Ecran 109,00
**BABYLON PROJECT** 175,00
**BARON MUNCHAUSEN** 45,00
**BATTLELORDS of the 23rd** 165,00
**BERLIN XVIII** 208,05
Ecran 94,05
Marksmen 12.35 144,00
Berliner Nacht 119,70
Berlin Confidential 119,70
**BITUME** 113,05
Paris-Brest 103,55
Pizza - Piquette 103,55
**BLOODLUST** 226,10
Ecran Bloodlust 136,80
Poussière d'ange 136,80
L'enclume et le marteau 136,80
Souvenirs de guerre 136,80
Les Joyaux de Pôle 151,05
Contes et légendes 136,80
Frères de la nuit 136,80
Les voiles du destin 133,00
Chroniques sanglantes 119,70
Vengeance 128,25
**BLOODSHADOWS** 210,00
**BLUE PLANET** 209,00
*Archipelago* 145,00
**BUBBLEGUM CRISIS** 150,00
**CHAMPIONS** (rules+software) 350,00
**CHAMPIONS NEW MILLENIUM** 180,00
*Alliances* 99,00
*Bay City* 149,00
• *Creation Workshop Utility* 249,00
**CHANGELING (2nd Ed.)** 179,00
• *Land of 8 Million Dreams* 105,00
**CHATEAU FALKENSTEIN** 236,55
L'ère de la vapeur 151,05
**CHILL** 235,60
Ecran 83,60
De chair et de sang 104,50
Lycanthrope 120,00
**CHIMERES** 100,00
Le Jeu de l'Initié (Tarot) 42,00
Ecran 42,00
Anteros 50,00
A La croisée des chemins 50,00
Hurlelune N°5 126,00
Hurlelune N°7 35,00
**CHIVALRY & SORCERY** 139,00
**CONSPIRACY X** 195,00
*Aegis* 159,00
*Atlantis Rising* 110,00
*Cryptozoology* 125,00
• *Exodus : Saurian Book* 119,00
*Forsaken Rites* 119,00
*Nemesis* 115,00
*Psi Wars : Bodyguard of Lies #1* 119,00
*Screen* 105,00
*Shadows of the Mind* 119,00
**CONSPIRATIONS** 170,05
Ecran 104,00
Al Amarja 113,05
**CYBERPUNK** 235,60
Ecran Cyberpunk 94,05
Solo of fortune 119,70
Chrome 119,70
Night city 208,05
Forlorn hope 136,00
Protect & Serve 136,80
Les Enfants de la Nuit 136,80
Chrome II 119,70
Corporates book I 119,70
Eurotour 119,70
Arasaka Brainworm 94,05
Wildside 128,25
Chrome III 136,80
Home of the Brave 155,80
Stormfront 155,80
• Shockwave 155,80
**CYBERSPACE** 129,00
**D6 SYSTEM** 70,00
**DAREDEVILS** 105,00
**DARKEARTH** 223,00
Ecran 95,00
Les Marcheurs 118,75
Croisade : ville Mouvement 175,75
Dark Earth CD-Rom 349,00
Les pyramides de Nâh 161,50
Les Carnets de l'Obscur 161,50
**DEADLANDS (V. F)** 190,00
Ecran 95,00
The Quick & the Dead 175,75
Le Livre des Morts 161,50
Le Grand Labyrinthe 209,00
Aller Simple pour l'Enfer 90,25
• Smith & Robards 166,25
**DRAGONRAID** 209,00
**EARTHDAWN** 274,55
Accessoires Maître de Jeu 114,00
Les Brumes de la Trahison 133,00
Le Compagnon 179,55
Barsaive 227,05
Corrompue 109,25
Horreurs 147,25
Parlainth 208,05
Aventures à Parlainth 103,55
• La Trame Brisée 103,55
**ECRYME** 208,05
Ecran 90,25
Eole 131,10
Itinérance 121,60
**ELÉKASÉ** 208,05
Ecran 104,00
Le Prophete et le Dragon 133,00
Magies 133,00
Entre Ombres et Lumières 133,00
Carte 133,00
Armageddon 137,75
Terre 133,00
**ELFQUEST** 160,55
Ecran Elfquest 94,05
**ELRIC** 235,60
Ecran 94,05
Démons & Magie 120,00
Le chant des enfers 120,00
Le loup blanc 120,00
Les sorciers de Pan-Tang 137,00
Périls des jeunes royaumes 137,00
Les Seigneurs des Mers 137,00
Melniboné 213,75
La Nef des Fous 126,35
Les Versets Impies 133,00
Est Inconnu 133,00
Atlas Jeunes Royaumes 202,35
Les Mers du Destin 179,55
**FADING SUNS** 175,00
*Screen* 84,00
*Byzantium Secundus* 125,00
*Forbidden Lore : Techno.* 105,00
*Lords of the known world* 125,00
*Weird Places* 90,00
*Priests of the Celestial Sun* 135,00
*Players Companion* 125,00
*The Dark between the Stars* 125,00
*Merchants of the Jump Web* 125,00
*Children of the Gods Obun Ukar* 90,00
*Sinner & Saints* 110,00
• *Sinful Stars (Novel)* 110,00
• *Letters of Marque (Ships Plans)* 99,00
**GARDASIYAL** 309,00
**GUILDES** 215,00
Ecran 85,50
Les carnets pourpres 35,00
Les Vennd'ys 119,70
Le Loom 179,55
Terra Incognita n°1 35,00
Requiem des Ombres 217,55
Atlas Vol. 1 ou 2 179,55
L'aube des prophètes bleus 166,25
Les Ashragors 128,25
L'aventurier 171,00
• Les Kheyza 128,25
**GURPS** N.D
Conan 151,05
Horreur 132,05
Ecran Gurps 94,05
Cyberpunk 132,05
Japon 132,05
Western 132,05
Espace 136,80
Créatures Fantastiques 132,05
Peuples Imaginaires 141,55
Psioniques 132,05
Vampire 179,55
**GURPS (4th ed.)** 175,00
*Autoduel* 125,00
*Fantasy folk* 130,00
*Illuminati* 115,00
*Supers* 110,00
*Super adventures* 119,00
*Time travel* 119,00
*Time travel adventures* 129,00
*Ultra-tech* 125,00
*Martial arts* 139,00
*Martial arts adventures* 125,00
*Robin Hood* 139,00
*Cyberworld* 119,00
*Chtorr* 129,00
*Arabian Nights* 119,00
*Creatures of the night* 129,00
*Voodoo* 119,00
*Greece* 125,00
*Goblins* 155,00
*Reign of Steel* 129,00
*Planet Krishna* 125,00
*Space Adventures* 129,00
*Wizards* 129,00
*Vehicles* 139,00
*Dinosaurs* 125,00
*Religion* 139,00
*Robots* 135,00
*Compendium I ou II* 155,00
*Places of mystery* 129,00
*Alternate earths* 129,00
*Bio-Tech* 145,00
*Ultra Tech II* 125,00
*Egypt* 139,00
*Discworld* 139,00
*Traveller* 155,00
*Behind the Claw (Traveller)* 155,00
• *Alien Races (Traveller)* 139,00
*High Tech (3rd Edition)* 139,00
*Undead* 139,00
• *Authentic Thaumaturgy* 155,00
• *Technomancer* 139,00
**HARNMASTER (2nd Ed.)** 270,00
**HAWKMOON (2ème Ed.)** 239,40
Ecran 94,05
L'île brisée 136,80
La France 217,00
La Kamarg 120,00
L'empire ténébreux 136,80
Les portes du Paradis 136,80
Chair et métal 136,80
Seigneur des sans masques 179,55
**HEAVY GEAR (2nd Ed.)** 209,00
*Duelist's Handbook* 139,00
*Tactical Air Support* 139,00
*Tactical Field Support* 139,00
*Badlands Sourcebook* 125,00
*Character Compendium 1* 145,00
*Southern Republic army list* 175,00
*Northern Vehicle compendium* 189,00
*Southern Vehicle compendium* 209,00
*Northern Record sheets One* 130,00
*Southern Record sheets One* 130,00
*Northern Lights confederacy* 139,00
*Southern Republic sourcebook* 139,00
*Crisis of Faith* 139,00
*New Breed : battle before storm* 175,00
*The Making of the Universe* 139,00
*Northern Vehicle comp. 2* 125,00
*Southern Vehicle comp. 2* 125,00
*The Paxton Gambit* 110,00
*Tactical Combat* 299,00
*Game Master Guide* 139,00
*Mekong Dominion League* 129,00
*Northern Guard* 119,00
*Humanist Alliance Sourcebook* 130,00
*Life on Terra Nova* 149,00
• *Battle of Two Towers* 139,00
**HEAVY METAL** 216,60
Ecran 84,55
Kulturn gangs 119,70
Killing technology 119,70
**HELL ON EARTH** 209,00
*Radiation Screen* 99,00
*Leftovers : Dime Novel #1* 35,00
• *Wasted West* 169,00
**HERCULES & XENA** 239,00
**HERITIERS DE KADESH** 140,60
**HEROES UNLIMITED** 145,00
**HONG-KONG ACTION** 135,00
**HYSTOIRE DE FOUS** 189,05
Des Recettes de la Folie 94,05
**IMAGO** 149,00
**IN NOMINE SATANIS (3ème)** 208,05
Ecran INS/MV 104,00
Baron Samedi 119,70
Mors ultima ratio 119,70
Demonix remix 119,70
Il était une fois 119,70
Mindstorm 119,70
Dementia Profundis 119,70
Muchos pesos capharnaum 119,70
Deus ex machina 119,70
Rigor Mortis 119,70
Hell on Wheels 119,70
Le guide des Anges 160,55
• Sympathy for the Devil 119,70
• Liber Canticorum 139,00
**INDIANA JONES** (World) 120,00
**JAMES BOND** ÉPUISÉ
Docteur No 65,55
Goldfinger 84,55
Pour votre information 91,20
Vivre et laisser mourir 93,10
Dangereusement votre 93,10
Goldfinger II 122,55
**JOVIAN CHRONICLES** 209,00
• *Jovian Confederation Vol. 1* 155,00
**J.R.T.M** 227,05
Ecran 76,00
Carte des Terres du Milieu 76,00
Trésors des Terres du Milieu 162,45
Valar & Maiar 136,80
Créatures des terres du milieu 94,05
Moria 111,15
Les rangers du nord 114,00
Lorien 111,15
Isengard 114,00
Les Ents de Fangorn 114,00
Les cavaliers de Rohan 114,00
Royaume perdu de Cardolan 111,15
Les voleurs de Tharbad 68,00
Les assassins de Dol-Amroth 69,00
La porte des gobelins 79,00
La Comté 196,65
Les guides des Terres du Milieu 170,05
**L'APPEL DE CTHULHU** 189,05
Ecran Appel de Cthulhu 74,00
Les monstres de Cthulhu 94,05
Créatures des contrées du rêve 94,05
Les mystères d'Arkham 151,05
Kingsport 113,05
Demeures de l'épouvante 125,00
Le manuel du gardien 103,55
Manuel de l'investigateur 151,05
Le guide du Caire 121,60
Le livre des monstres 84,55
L'asile d'aliénés 94,05
La malédiction des Chtoniens 94,05
La trace de Tsathogghua 94,05
Meurtre à Dunwich 46,55
Terreur sur Arkham 65,55
Terror Australis 103,55
Les Grands Anciens 132,05
Expériences fatales 113,05
Retour à Dunwich 113,05
Frères de sang 122,55
Nightmare agency 122,55
Destination épouvante 113,05
Contes de la vallée Miskatonic 94,05
Les astres sont propices 122,55
La chose sur le seuil 113,05
L'évasion d'Innsmouth 151,05
Aventures région d'Arkham 122,55
Les sacrements du mal 160,55
Etranges époques 113,05
Cthulhu by gaslight 113,05
Les oeufs de Karlatt 132,05
Orient Express 246,05
Trois Ombres 84,55
Guide de Londres 112,10
Utatti Asfet 157,70
L'Aube Dorée 189,05
• Les Masques de Nyarlathotep 217,55
**CALL OF CTHULHU 5th Ed.** 209,00
• *Before the Fall* 85,00
**LA COMPAGNIE DES GLACES** 90,00
Les locos fantômes 40,00
**LE LIVRE DES 5 ANNEAUX** 236,55
• Ecran 114,00
• La Voie du Dragon 113,05
➤ La Voie de la Licorne 132,05
• Le Voie de l'honneur 75,05
*Cities of Lies* 190,00
*Code of Bushido* 65,00
*Clan Travelogues* 32,00
*Shadowland Book 1* 175,00
*Night of a Thousand Screams* 65,00
• *The Tomb of Iuchiban* 169,00
• *Twilight Honor* 65,00
*Way of the Crab Clan Book* 99,00
*Way of the Crane Clan Book* 99,00
• *Way of the Lion Clan Book* 99,00
• *Way of the Phoenix Clan Book* 99,00
• *Way of the Scorpion Clan Book* 99,00
**LE MONDE DE MURPHY** 179,55
• *Bob, Lord of Evil* 140,00
• **LEGEND OF YORE** 159,00
**LOST SOULS** 130,00
**LOUP GAROU** 188,10
Ecran 78,00
La voie des loups 102,60
Rage sur New York 119,70
Le livre du Ver 128,25
Caerns 145,35
Le Livre du Conteur 145,35
**MACROSS II** 84,00
**MAELSTROM** 160,00
**MAGE, L'ASCENSION** N.D.
Ecran Mage 68,00
La trâme du destin 102,60
Technocratie : Progéniteurs 66,50
La Toile Numérique 128,25
**MAGE 2 nd Ed.** 169,00
*Fragile Path* 49,00
*Beyond the Barriers* 130,00
*Celestial Chorus* 130,00
*Book of Crafts* 109,00
*Horizon : Stronghold of Hope* 89,00
*Mage Chronicles Vol. 1* 89,00
*Mage Chronicles Vol. 2* 119,00
*Mage Tarot Deck* 175,00
*Destiny's Price* 82,00
*Verbena* 59,00
*Cult of Ecstasy* 52,00
*Technocracy : New World Order* 59,00
*Technocracy : Void Engineers* 59,00
*Technomancer's Toybox* 85,00
*Technocracy : Assembled vol 1* 119,00
*Mage Screen 2nd edition* 85,00
*The Book of Mirrors* 99,00
*Akashic Brotherhood* 59,00
• *Digital Web 2.0* 95,00
• *Orphan Survival Guide* 85,00
• *Tales of Magick : Dark Adven.* 89,00
**MAGE : Sorceroers Crusade** 169,00
*Storyteller's Screen* 89,00
• *Castles and Covenants* 109,00
**MALÉFICES** ÉPUISÉ
Le dompteur de volcans 65,55
Enchères sous pavillon noir 56,05
La musique adoucit les meur. 56,05
Le montreur d'ombres 56,05
Folies Viennoises 56,05
Coeur cruel 56,05
**MARVEL SUPER HEROES** 139,00
• *A Guide to Marvel Earth* 110,00
• *Avengers : Masters of Evil* 65,00
• *Avengers Roster* 125,00
*X-Men Roster* 125,00
*X-Men : Who Goes There ?* 75,00
**MEKTON Z** 236,00
Ecran 94,05
Manuel Tactique 104,50
Mekton Z Plus 132,05
Batallion Starblade 179,55
**MILES CHRISTI** 236,55
Ecran Miles Christi 104,50
La richesse de l'émir 94,05
Locus Palmarum 137,75
Cartes des Croisades 49,00
Assassins 137,75
**MILLENIUM'S END** 150,00
**MUTANT CHRONICLES (2nd Ed)** 209,00
**MUTANT CHRONICLES** 236,55
La confrérie 141,55
Impérial 141,55
Manuel du franc-tireur 141,55
Capitol 132,05
**NEPHILIM** 223,00
Ecran 95,00
Le Lion Vert 70,00
L'Atalante fugitive 70,00
Les mystères 70,00
La Dame de 11 Heures 70,00
Alchimie 70,00
Kabbale 70,00
Archives de St-Amand 114,00
Le Livre Noir 70,00
Arthuriades 179,55
Hermes Trimegiste N°5 35,00
Arcanes : L'ermite 35,00
Arcanes : Le Pendu 35,00
Arcanes : La Mort 35,00
Arcanes : La Tempérance 35,00
Arcanes : Le Diable 35,00
Arcanes : La Maison-Dieu 35,00
Arcanes : L'Etoile 35,00
Arcanes : La Lune 35,00
Arcanes : Le Soleil 35,00
Arcanes : Le Jugement 35,00
Arcanes : Le Monde 35,00
Arcanes : Le Mat 35,00
L'Apprenti 85,00
Les Rose-Croix 170,05
L'assemblée du Seuil 170,05
Les Akasha 121,60
LOA (campagne Vaudou) 198,55
➤ Testament 170,05
➤ Les Templiers 85,50
**NIGHTLIFE** 139,00
**NIGHTPROWLER** 255,55
Ecran 104,00
Aventures à Samarande 132,05
Atlas de Samarande 170,05
Aventures à Samarande II 132,05
Mémoires de Sang 170,05
**NIGHTBANE** 140,00
**NINJA & SUPERSPIES** 110,00
**NOIR RPG** 185,00
**OVER THE EDGE (2nd Ed.)** 155,00
**PANDEMONIUM** 139,00
**PALLADIUM (Revised)** 175,00
**PARANOÏA** 160,55
Ecran 69,00
Pressez les oranges 37,05
Envoyez les clones 46,55
Les clones dans l'espace 46,55
Blues en jaune de la boite noire 51,30
On ne vit que six fois 60,80
Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
Complexités complexe alpha 68,40
L'ordinateur frappe toujours... 106,40
Pour une poignée de lasers 46,55
Visite guidée du secteur DOA 147,25
**PARANOÏA (5th Ed.)** 159,00
**PENDRAGON** 235,60
Ecran 84,00
Chevaliers Aventureux 199,50
Sang et luxure 136,80
L'enfant roi 199,50
Merlin 94,05
Le roi spectre 136,80
Au-delà du mur 136,80
Montagnes sauvages 136,80
Noblesse Oblige 136,80
• La Forêt Périlleuse 136,80
**POLARIS (2ème Edition)** 208,05
Carte Polaris 85,00
Guide des Profondeurs 94,05
Pirates 119,70
Dossier Confidentiel 56,05
Equinoxe 132,05
Kit de Survie 122,55
Gaia 119,70
• Ecran Nelle Edition 104,00
• Hégémonie 138,70
➤ Surface 138,70
**PROVIDENCE** 209,00
**RÊVE DE DRAGONS** 190,00
Un rêve en Boldzarie 70,00
L'oeuf de Psiluma 70,00
Du voyage et des voyageurs 115,00
La dame des songes 70,00
Poussière d'étoiles 70,00
Château Dormant 70,00
La ballade de Harpsichore 70,00
L'Univrêve 159,00
Trois reflets d'anciens rêves 161,50
**ONIROS** 171,00
Ecran Oniros 48,00
**RIFTS** 175,00
• *Mystic Russia* 119,00
**ROBOTECH** 85,00
**ROLEMASTER - COMBATS** 68,40
**ROLEMASTER - PERSON.** 102,60
**ROLEMASTER - SORTS** 119,70
Ecran Rolemaster 68,00
Créatures & trésors 133,00
Rolemaster Compagnon 2 139,00
Rolemaster Compagnon 3 119,70
Rolemaster Compagnon 4 111,15
L'horreur d'Orgillon 68,00
Compagnon du Combattant 128,25
Compagnon du Mage 145,35
Compagnon VII 119,70
Compagnon de l'Oriental 111,15
**RUN OUT THE GUNS** 199,00
**RUNEQUEST** 235,60
Ecran 84,00
Les Dieux de Glorantha 199,50
Monts Arc'en Ciel 133,00
Genertela 199,50
Les ruines hantées 84,00
Les Guerriers du Soleil 199,50
Le roi de Sartar 160,55
Sous le signe du chaos 136,80
Le maître des runes 136,80
La voie du sabre 216,60
Dorastor 199,50
Trolls 208,05
• **SAILOR MOON** 175,00
**SCALES** 208,05
Ecran 94,05
Politique 132,05
Technologie 94,05
Magie 132,05
**SHAAN** 189,05
Le livre des Shemes 94,05
Ecran 104,00
Les Humains 122,55
Archéos 56,05
Edenia 56,05
Résistance 122,55
Fange 56,05
**SHADOWRUN** 236,55
Mercurial 94,05
Samouraï des rues 139,00
Ecran shadowrun 63,00
Guide de Seattle 189,05
Le grimoire 122,55
Guide Néo-anarchiste 170,05
Nations americains d'origine 204,25
Tirez sur le dragon 71,25
Eclipse totale 71,25
Le démon dans la bouteille 84,55
La reine Euphoria 84,55
Les voleurs de Narcopuces 104,50
La dame de coeur 79,80
Alerte rouge 103,55
Elven fire 103,55
Tir Tairngire 204,25
Des pourris et des ombres 94,05
Chiens de Guerre 141,55
Témoin Oculaire 103,55
France 156,75
Metacréatures Européennes 182,40
Réalités Virtuelles 2.0 204,25
Glow City Blues 113,05
• **SHADOWRUN (3rd Edition)** 210,00
• *Gamemaster Screen (3rd Ed.)* 105,00
• *Renraku Arcology* 105,00
**SHATTERZONE** 210,00
• **SOOTHSAYER** 175,00
**SPOOKSHOW** 175,00
**SOIRÉE ENQUÊTE**
Cinq Cadavres à la Une 93,10
Dieu est mort 93,10
OVNI Soit qui mal y pense 114,00
L'ivresse des profondeurs 114,00
Les salauds se cachent... 114,00
**SPECIES WORLD BOOK** 175,00
**STAR TREK NEXT GENERATION** 275,00
**STAR WARS, Ed. Révisée** 246,05
Ecran Nelle Edition 84,55
Le guide de l'empire 113,05
Le guide de l'alliance 132,05
Manuel du général Craken 80,75
Manuel du maître de jeu 114,95
Guide de la trilogie 179,55
Cargos interstellaires 129,00
Fragment de la bordure extér. 103,55
Guide de l'héritier de l'Empire 151,05
Shantipole 56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
Guide du soleil d'or 62,70
Outre Espace 64,60
Pluie d'étoiles 64,60
Les récupérateurs 64,60
Le domaine du mal 71,25
L'étoile de la mort 93,10
Les coordonnées d'Isis 71,25
Crise dans la cité des nuages 75,05
Meurtre à la cité des profon. 71,25
L'enlèvement de crying... 75,05
Supernova 75,05
Eclaireurs 129,00
Les étoiles jumelles de Kira 103,55
Morts ou Vifs 103,55
La Bataille des Jedi 165,30
Darkstryder 236,55
Aventures Instantanées 94,05
**SUPERBABES - FEMFORCE** 150,00
**TALES FROM THE CRYPT** 210,00
**TANK GIRL** 140,00
**TEEN. FROM OUTER SPACE** 115,00
**TEENAGE MUTANT NINJA T.** 85,00
**THE WORLD OF ADEN** 130,00
**THEATRIX** 140,00
**THE EVERLASTING** 209,00
**THE MEN IN BLACK Boxed** 139,00
**THOAN** 280,25
Ecran 84,00
Arwoor 179,55
**TOON** 151,05
Ecran 138,00
Silence on Toon 119,70
**TORG** 265,00
L'empire du Nil 151,05
Aysle 160,55
Grimoire pratique de Pixaud 113,05
Le Japon technologique 160,55
Le calice des possibilités 90,25
La cité éternelle 90,25
**TRAVELLER (Hardback)** 210,00
**TRAVELLER : THE NEW ERA** 189,00
**TRIBE 8** 199,00
**TRINITY (AEON)** 179,00
• *Shattered Europe* 105,00
• *Alien Encounter Invasion* 109,00
**USAGI YOGIMBO** 109,00
• **VAMPIRE, Initiation** 189,00
Ecran 60,00
Les liens du sang 69,00
Guide des joueurs 119,70
Chicago by night 162,45
Manuel du conteur 145,35
Milwaukee by night 128,25
Succubus club 119,70
Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
Le livre du clan Toréador 102,60
Le livre du clan Brujah 102,60
Le livre du clan Gangrel 102,60
Le livre du clan Tremere 102,60
Guide des joueurs du Sabbat 153,90
Livre du Conteur du Sabbat 145,35
**VAMPIRES D'ORIENT** 188,10
• *WOD : Tokyo* 89,00
• **VAMPIRE (3rd ed.)** 169,00
• *Story teller's Screen 3rd Ed.* 89,00
• *Revelation of the Dark Mother* 65,00
**AGE DES TÉNÈBRES** 196,65
Ecran Age des Ténèbres 85,00
Livre des secrets du conteur 119,70
Liber Constantinopolis 136,80
Livre du clan Cappadocian 102,60
Guide des joueurs 162,45
**VAMPIRE : THE DARK AGES** 169,00
• *Wolves of the Sea* 89,00
**VOTOMS** 175,00
**WARHAMMER** 189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00
Premier companion 113,05
Mort sur le Reik 151,05
Middenheim 113,05
Le pouvoir derrière le trône 132,05
Kislev 56,05
Repose sans paix 132,05
Empire en flammes 141,55
Le seigneur des liches 113,05
Le feu dans la montagne 113,05
Le sang dans les ténèbres 113,05
La mort sur son rocher 103,55
Guerre au royaume des nains 113,05
Sombre est l'aile de la mort 122,55
Château de Drachenfels 122,55
Pour la gloire d'Ulric 167,20
Le nouvel apocryphe 141,55
L'agonie du jour 153,90
**WASTE WORLD** 185,00
**WEREWOLF (2nd ed.)** 169,00
• *Rage Across the World Vol.3* 109,00
• *Gurahl Breed Book* 109,00
**WEREWOLF WILD WEST** 150,00
**WHISPERING VAULT** 140,00
**WRAITH, the Oblivion** 169,00

## MINIATURES WARGAMES

CHRONOPIA 259,00
- Le pays des deux rivières 189,00
- La tour de guet des 1ers nés 190,00
- Les fils de Kronos 159,00
• - Fallen Land 145,00
• WARZONE (2ème Edition) 395,00
- L'Aube de la Guerre 122,55
- Les bêtes de guerre 122,55
- La cathédrale de la Confrérie 190,00
- Bunker Bauhaus 190,00
DEMONWORLD 399,00
Livre d'armée Orc 109,00
Livre d'armée Impériale 109,00
Livre d'armée Elfe 112,00
Livre d'armée Nain 112,00
Livre d'armée Isthak 112,00
➤ Livre d'armée Thaine 112,00
Cartes 105,00
*BATTLEGROUND (Trinity)* 420,00
• *CARNAGE* 450,00
*CLAN WARS* 509,00
*DARK HEAVEN APOCALYPSE* 270,00

## BOARDGAMES

• *Azteca* 298,00
• *Babylon 5 : 2259 Edition* 319,00
• *Crimson Skies* 235,00
Europa 1945 - 2030 239,00
Formule Dé (Nelle Ed.) 209,00
- Saint-Marin & Afrique du Sud 105,00
- France & Italie 105,00
- Brésil & Portugal 105,00
- Angleterre & U.S.A. 105,00
- Canada & U.S.A (Long Beach) 105,00
- Allemagne & Autriche 105,00
• - Argentine & Espagne 105,00
• - Japon & Australie 105,00
• *Hercules* 250,00
*Kings & Things (German/English)* 315,00
• *Medieval Merchant* 299,00
Oh les nains 142,00
Psycho PAF 145,00
• *Star Trek Monopoly* 499,00
• *Svea Rike (Swedish/English)* 359,00
• *Vikingatid (Swedish/English)* 379,00
• *Vox Populi* 248,00
• *Xena* 250,00

## CARTES / DÉS

**BABYLON 5** *Starter* 65,00
*Booster* 14,00
• *The Great War Booster* 20,00
**DÉS DRAGONS** 85,00
*Kicker Set 1/ 2/ 3/ 4/ 5 ou 6* 52,00
*Magestorm* 85,00
*Dragon Shield* 99,00
**DOOMTOWN** *Episode# 3, 4 ou 5* 62,00
**DOOMTOWN** *Episode 6, 7, 8 ou 9* 62,00
*Booster Episode 3,4,5,6, 7,8 ou 9* 20,00
**DUNE** *Starter* 59,00
*Booster* 19,00
*Judge of Change #1 ou 3 Starter* 62,00
*Judge of Change #1 ou 3 Booster* 20,00
**GUARDIANS** 55,00
Booster 17,00
L'île de la Dague 17,00
Drifter Nexus 17,00
Necropolis Park 13,00
**GUILLOTINE** 124,00
• **LE MAGOT DE PÉPÉ** 119,00
**LEGEND OF THE 5 RINGS**
*Scorpion Clan Coup Starter* 55,00
*Scorpion Clan Coup Booster* 14,00
*Jade Edition Starter* 55,00
*Jade Edition Booster* 20,00
*Hidden Emperor Starter #1 ou 2* 59,00
*Hidden Emp. Booster #1 ,2 ou 3* 14,00
*Hidden Emperor Starter #4, 5 ou 6* 59,00
*Hidden Emp. Booster #4, 5 ou 6* 14,00
**MARVEL SUPER DICE** 109,00
**MYTHOS** 44,00
Miskatonic 14,00
Revell de Cthulhu 14,00
Necronomicon 14,00
*Dreamlands Booster* 20,00
*New Aeon Starter* 60,00
*Booster* 20,00
**ORCS & TROLLS** 114,00
**PIRATES DES CARAÏBES** 124,00
**RAGE** *Starter Ep. #1, 2, 3 ou 4* 62,00
*Booster Episode #1,2, 3 ou 4* 19,00
**SHADOW of TYRANT** *Ep.#1 ou 2* 59,00
*Booster Episode #1 ou 2* 20,00
**SHADOWRUN** *Starter* 59,00
*Booster* 19,00
*Underworld Booster* 19,00
**SORCIERS** 49,00
Booster 15,00
Dragons 15,00
Sombres Seides 17,00
Compagnon du Sorcier 119,70
Guide des Sorciers 153,90
Guide des Dragons 136,80
Guide des Sombres Séides 136,80
• *The Shadow-Deeps* 125,00
• *Balrog's Host* 125,00
**STAR TREK** 59,00
• *Starter Premiere* 75,00
*Booster* 18,00
*Alterna Universe* 20,00
*First Contact* 18,00
*Deep Space Nine Starter* 79,00
*Deep Space Nine Booster* 19,00
*Tournament Sealed Deck* 149,00
*Star Trek Collector Tin* 590,00
*Introductory 2 players (Federat°)* 190,00
*Introductory 2 players (Klingon)* 190,00
**STAR WARS** *(1st Edition)* 45,00
• *Special Edition Starter* 95,00
• *Special Edition Booster* 18,00
• *Enhanced Pack* 119,00
*Booster* 20,00
*Hoth* 20,00
*Dagobah* 17,00
*Cloud City* 17,00
*Jabba's Palace* 17,00
*First Anthology* 235,00
*Second Anthology* 235,00

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 05/11/98 et le 04/01/99 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

● **Hell on Earth** : *Children of the Atom* est un supplément sur les mutants (février si tout va bien).

## R. Talsorian Games

« Allô ? Vous êtes toujours là ? » Mine de rien, ça fait bientôt un an que Talsorian n'a rien sorti. Il n'y a pas eu d'avis de décès officiel, mais ce n'est pas non plus l'indice d'une santé de fer...




## Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Undead* est là et violemment pas terrible. Vous pouvez le laisser pourrir sur les étagères des boutiques. *Gurps Technomancer* est nettement plus rigolo. C'est un joyeux foutoir... pardon, un background qui mélange magiciens, pingouins armés, nazis, démons, sociétés secrètes, corpos et technomagie. Faut en avoir l'usage, c'est 100 % américain (pas une ligne sur l'Europe), mais dans son genre, c'est une réussite. Une deuxième édition de *Gurps Special Ops* est annoncée pour avril, « adaptée à l'ère post-soviétique ». Au menu, nageurs de combat, sabotage, contre-terrorisme... Vous aussi, jouez les Rambo bien au chaud dans votre cuisine !

● **In Nomine** : *Liber Canticorum* est là et pas génial. *Liber Servitorum*, avec plein de PNJ, est annoncé pour mars ou avril.

● **Tribes** : Tribes est arrivé. C'est un mini jeu à mi-chemin entre le « rôle » et le « plateau », où l'on joue des hommes préhistoriques. Imaginez un Vallée des mammouths en plus abstrait...

● **Killer** : La quatrième édition est là, avec tout ce qu'il faut pour expédier vos petits camarades ad patres avec des armes aussi redoutables que la mygale en plastique ou le pistolet à fléchettes.

● **Murphy's Rules 2nd Edition** : Ce recueil de dessins férocement humoristiques est là. Il est aussi rigolo que prévu et épingle les bogues les plus drôles de quinze ans de production ludique américaine. Hélas, il y manque le guide de décodage des 4e de couvertures de jeu de rôle (présent dans la première édition), et qui a fait rire une génération entière de rôlistes.

## TSR

● **Alternity** : *Ligthouse* est la description d'une énorme station spatiale. Elle semble destinée à servir de base arrière aux personnages, autrement dit à être l'équivalent SF de la « petite ville avec l'aubergiste, le forgeron et le soigneur » des donjonneurs. C'est réalisé avec un professionnalisme sans faille, et un sérieux compact. *Starships* (en février) propose 18 plans de vaisseaux, plus un tas de règles pour gérer déplacements et combats.

● **AD&D** : Serge « J'aurais voulu être un barbare » Olivier fait le point sur la trilogie Jakandor ci-dessous. Pas de surprises pour le *Monstruous Compendium Annual, vol. 4* : il contient une petite centaine de monstres, apporte un certain nombre de précisions et propose six scénarios. Bien que fort utile pour les MJ (et uniquement eux), et de bonne qualité, ce dernier supplément est le moins essentiel de la trilogie.

# Jakandor : Island of War, Isle of Destiny et Land of Legend

***pour AD&D, en v.o.***

### Ile fait bon y jouer

En marge de ses différents univers de jeu (Royaumes oubliés, Ravenloft, etc.), TSR a développé avec Jakandor un cadre d'aventures très réussi qui présente l'avantage de pouvoir s'insérer dans n'importe quelle campagne. A la base, le concept est simple : on prend une île, on la peuple de barbares et de magiciens et on développe tout ça au long de trois suppléments. Mais contrairement à ce que ces prémices pourraient laisser craindre, le résultat est non seulement intéressant mais même, par moments, remarquable. Bien qu'ayant pris comme idée de départ un poncif de la fantasy — les fiers barbares qui n'aiment pas les nécromants dégénérés qui eux-mêmes ne supportent pas les benêts musculeux —, les auteurs ont su insuffler assez d'originalité à Jakandor pour en faire l'une des meilleures productions de TSR de ces dernières années. Trois livrets détaillent tout ce qu'il faut savoir sur Jakandor. *Island of War* s'intéresse aux Knorrs (les barbares), *Isle of Destiny* aux Charontis (les nécromanciens), tandis que *Land of Legend* explique comment utiliser au mieux tous ces éléments de background,

Le grand intérêt de Jakandor, c'est que les deux peuples antagonistes sont décrits avec suffisamment de détails pour les rendre très vivants. Dès lors, cela devient un plaisir de respecter, au-delà de la classe de personnage, les particularismes culturels de chacun. Cela ouvre la voie vers de jolis moments de roleplay, au beau milieu d'un environnement hostile où le danger ne manque pas. Les Knorrs sont un peuple de guerriers qui rappellent à la fois les Indiens d'Amérique et les Vikings. Ils sont organisés en clans et suivent un code de l'honneur plutôt strict. Bien que le combat soit un élément central de leur société, ils ne négligent pas pour autant la dimension spirituelle : ce sont des animistes convaincus et d'ailleurs un animal totem veille sur la destinée de chaque clan. Toute une série de kits permet de créer des personnages très différents, bien qu'essentiellement parmi les classes de guerriers

Jakandor : *Island of War*, *Isle of Destiny* et *Land of Legend* sont des suppléments en américain pour AD&D édités par TSR. Auteurs : Kirk Botula, Dale Donovan et Kim Mohan. Prix : environ 150 F le livret.

des parfaitement affreux aux plus ridicules – cela dit, méfiance, les plus grotesques sont souvent les plus féroces. *The Lost Shrine of Bundushatur* est un petit scénario pour personnages balèzes (niveaux 8 à 10). Les pièges sont vicieux, les monstres abominables, les récompenses en proportion. *Shattered Circle* (sans doute déjà là) est un scénario pour personnages de niveaux 1 à 3.

● **Forgotten Realms** : *City of Ravens Bluff* remporte, et de loin, le prix du meilleur rapport quantité/prix. Pour le reste, Thomas Feron vous en dit plus p. 71. *Demihumans Deities* est gros, beau et bien. Il prolonge *Faith & Avatars* en traitant des dieux non humains ; et tant qu'on est sur le sujet autant le traiter à fond : on va bientôt voir *Demihumans of the Realms*, qui contient 36 kits de développement pour les elfes, demi-elfes, nains, gnomes et autres halflings.

● **Greyhawk** : *The Doomgrinder* complète la trilogie des Tombes. Étudié pour des personnages de niveaux 4 à 7, il leur fera visiter une monstrueuse machine de guerre magique.

● **Planescape** : *The Inner Planes* est une très intéressante visite guidée des plans élémentaires, paraélémentaires et quasiélémentaires, avec juste assez de cosmogonie compliquée pour donner mal à la tête au magicien du groupe, et bien assez de saletés carnivores pour donner mal partout ailleurs aux guerriers du groupe.

● **Ravenloft** : *Children of the Night – Werebeasts* est une honnête réussite. Il présente 13 PNJ prêts à servir, et tous ne sont pas des « garous » au sens conventionnel du terme. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, vol. 1* arrive en février, avec un chargement de monstres horribles et abominables.

● **DragonLance 5th Age** : *Palanthas* décrit en une centaine de pages la plus grande ville de Krynn. C'est très agréable à lire et, pour une fois, il n'y a pas de scénario pour gâcher de la place.

● **Marvel Super Heroes** : *The Avengers Rooster Book* et *A Guide to Marvel Earth* sont là et très sympas. Le premier nous fait découvrir quelque 70 héros et vilains, allant d'Absorbing Man (l'homme-buvard… si si, il existe !) à Ymir en passant par des personnalités un peu plus intéressantes comme Iron Men ou Thor. Le second nous fait visiter une soixantaine de lieux ▷







et de prêtres. Proches des forces de la nature, tous les Knorrs maîtrisent des rituels magiques qui leur permettent par exemple de donner un peu de leur énergie vitale ou d'appeler des membres de leur clan à l'aide. Les Charontis sont radicalement différents. Ce sont les descendants d'un peuple qui a autrefois imposé ses volontés au monde grâce à la puissance de sa magie. Aujourd'hui ils luttent contre les Knorrs pour la domination de Jakandor, essayant de retrouver dans les ruines de leurs anciennes cités des bribes d'un savoir perdu. Leur société est organisée de manière assez rigide en castes, avec au sommet les membres de la famille royale et les érudits, et tout en bas les hors castes. La magie est au centre des préoccupations des Charontis et c'est naturellement que les kits de personnages privilégient la classe de magicien. Les morts-vivants font partie intégrante de la société. Bien plus nombreux que les vivants, ils effectuent la plupart des tâches manuelles et servent de soldats. Certains mages charontis savent construire des artefacts en os ou en d'autres matières. Ces « appareils » servent entre autres de machines de guerre pour contrer les redoutables totems animés géants des Knorrs. Les différences entre les deux peuples sont suffisamment marquées pour qu'on ait envie alternativement de jouer un Knorr et un Charonti. En fait, le principal défaut de *Jakandor* est d'être écrit en américain. Vivement une traduction.

**Serge Olivier**




## La voie de la Licorne

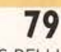
### *pour Le livre des Cinq Anneaux*

« L'homme sage ne joue jamais à saute-mouton avec une licorne. »
(proverbe faiduttique)

Pour les Occidentaux que nous sommes, la Licorne est plus compréhensible que les autres clans. Après tout, ses membres reviennent de huit siècles d'errance dans les terres barbares d'Occident, un pays plein de sable, de magiciens pervers et de grands chevaux (sans oublier, si l'on en croit l'illustration de la p. 59, de chevaliers portant des armures bougrement occidentales). Depuis deux cents ans qu'ils sont revenus, ils se sont un peu assagis, mais il leur reste quelques coutumes barbares et une perception de l'honneur qui n'est plus tout à fait rokugani. Du coup, ils représentent un bon « sas » d'accès au monde de Rokugan, pour les joueurs qui auraient peur de s'immerger tout de suite dans les intrigues bizarroïdes des Grues ou dans le mysticisme abscons des Dragons.
La première partie du livret présente le clan, son histoire, ses us et coutumes, ses familles, etc. A noter l'apparition de nouvelles familles, dont les très intéressants Moto. Contrairement à *La voie du Dragon*, *La voie de la Licorne* évite soigneusement de lever le voile sur les secrets du clan. Il est donc beaucoup plus facile de le donner aux joueurs… mais les MJ le trouveront vaguement frustrant. Question de goût. Personnellement, j'ai tendance à penser que ce n'est pas un mal.
La deuxième moitié du livret, baptisée « Appendices » alors qu'elle est presque aussi longue que la première partie, contient un tas de bonnes choses, allant des considérations tactiques sur l'usage de la cavalerie lourde à une présentation des domaines du clan. Ah, et merci à Siroz pour l'appendice IV ! C'est un ajout bienvenu sur l'art et la manière de jouer un magistrat, qui rendra des services à ceux qui, par exemple, auraient envie de faire jouer *Le voile de l'honneur*. Enfin, ajouter un scénario à la fin d'un livret qui, en v.o., en était dépourvu, est une bonne idée, à renouveler pour les autres *Voie de…*
Bilan : un supplément dense, bien traduit et pas très cher. Le bonheur, quoi…

**Tristan Lhomme**

Un supplément édité en français par Siroz. Auteurs : Edward Bolme et Andrew Heckt. Prix : 129 F.



**Monghol & Ghota** *par Olivier Bédué*

C'EST MAMAN, ELLE NOUS ENVOIE SES VOEUX ET UN COLIS POUR LA NOUVELLE ANNÉE..

"CHERS VOUS DEUX, SOYEZ PRUDENT EN CETTE ANNÉE 99. SURTOUT REFUSEZ TOUS LES DONJONS AVEC UN MAGOT DEDANS, TAPEZ PLUTÔT SUR LES GOBS, C'EST PAUVRE EN XP'S MAIS C'EST LE MIEUX POUR NE PAS FINIR TRANSFORMÉ EN BANANE.

"CI-JOINT UN PETIT COLIS POUR LA NOUVELLE ANNÉE DES CHANDAILS + 1, LE GUIDE DU DONJON FACILE PAR JOSEPH GROBILL ET PHILTRES D'AMOUR. BON COURAGE. BISES. MAMAN"




de toutes tailles, formes et destinations, de la Latvérie du Docteur Fatalis au QG de Magneto en passant par la maison du Docteur Strange ou le journal où travaille Peter Parker. *Masters of Evil* est un recueil de sept très courts scénarios, très orienté « comics » – autrement dit, pas la peine de trop réfléchir, faut taper. Si ça résiste, faut continuer de taper. Si ça résiste encore, on peut arrêter, c'est un mur.

## White Wolf

**• Vampire – The Masquerade** : L'écran est là, accompagné de son livret de background (largement coupé/collé de l'ancien Player's Guide). Pas palpitant.

*Revelations of the Dark Mother*, un petit livret de background sur Lilith, est plus rigolo que prévu, mais totalement inutile si vous n'êtes pas un fan fou du Monde des Ténèbres. Le guide de la Camarilla devrait arriver au moment où vous lirez ce Casus. Celui sur le Sabbat suivra un mois plus tard. On vous en reparle dans le prochain numéro.

**• Vampire – The Dark Ages** : *Wolves of the Sea* est la bonne surprise du bimestre, voir p. 83. En février, *Cainite Heresy* nous dira tout sur les vampires qui ont perverti les dogmes catholiques.

**• Werewolf – The Apocalypse** : *Gurhal* est arrivé. Les ours-garous se réveillent de leur sommeil millénaire… et le lecteur s'endort. *Rage across the World, vol. 3* regroupe *Rage across the Amazon* et *Rage across New York*, deux bons guides régionaux. *Freak Legions* et *Velvet Shadow* seront réédités en février. Enfin, toujours en février, *Blood-Dimmed Tides* nous emmènera à la découverte des profondeurs marines du Monde des Ténèbres.




**• Mage – The Ascension** : *Digital Web 2.0* est une refonte d'un ancien supplément. Les avis sont partagés, certains le trouvant intéressant et efficace, d'autres estimant qu'il est verbeux et sans intérêt. En revanche, l'unanimité s'est faite autour de *Tales of Magick : Dark Adventure*. C'est un concurrent sérieux pour l'oscar du supplément le plus naze de l'année. Il réussit à être à la fois creux, verbeux et chiant. En février, les amateurs de collections complètes pourront acheter *Traditions Gathered II : Blood & Dreams*, qui présente le culte de l'Extase, les Verbenas et les Dreamspeakers.

**• Mage – Sorcerer's Crusade** : *Castles & Covenants* est, sans surprise, un gros guide plein de châteaux occupés par des magiciens. C'est très bien et on y croit presque, sauf quand on regarde les dessins (une énorme forteresse qui ressemble à Minas Tirith dans le sud du Languedoc ? Vous êtes sûr ?).

**• Wraith – The Oblivion** : *World of Darkness : Tokyo* est là, très orienté « fantômes » et beaucoup plus réussi que WoD : Hong Kong. ▷

JdR

## Sur la route

# Les Kheyza

### pour *Guildes*, en v.f.

Supplément français pour Guildes, édité par MultiSim.
Auteur : Philippe Rat. Prix : 135 F.


près les Venn'dys et les Ashragors, voici le plus abouti des suppléments Maison pour *Guildes*.
Tout comme les deux premiers, il décrit en détail l'histoire et le mode de vie de la Maison concernée. Assez peu évoqués dans le reste de la gamme, les Kheyzas réservent bien des surprises. Ce peuple opprimé a dû s'adapter pour survivre. Il est ainsi devenu très secret et entretient les superstitions à son sujet afin de se protéger. Les différences subtiles de mode de vie des sept tribus kheyzas sont présentées, ainsi que l'organisation politique de la Maison. Celle-ci est complexe, en raison de la vie communautaire et nomade de ses membres. Vous découvrirez comment ces derniers expliquent la création du monde, l'existence du loom et de l'Astramance, et pourquoi ils en sont les gardiens.
Petite curiosité : vous apprendrez aussi que les Venn'dys ne sont pas les seuls à voler ! L'école de magie de l'île aux Mouettes devrait faire rêver tous les joueurs qui incarnent un mage kheyza. Un nouvel éclairage est d'ailleurs apporté sur la magie sémantique. En plus de PNJ prêts à jouer, *Les Kheyza* contient de nouvelles professions et surtout de nouvelles compétences concernant la recherche des Vrais Noms. Très utiles pour l'ambiance du jeu, sont également présentés un glossaire de mots kheyzas, ainsi que les signes que les Kheyzas laissent sur leur passage pour communiquer entre eux. Une liste impressionnante de noms kheyzas complète le tout. Le principal défaut des premiers suppléments sur les Maisons n'existe pas ici, puisque les secrets réservés au MJ sont séparés du reste du texte. Seuls bémols, il y a trop de fautes d'orthographe et de problèmes de mise en page. De plus, la couverture, très belle, ne rattrape malheureusement pas la qualité des illustrations intérieures, qui oscille entre le « très moyen » et le « carrément hideux ». Malgré tout, c'est un supplément réellement utile pour comprendre les motivations de « Ceux qui marchent ».

**Anne-Gaëlle Darmont**

# TOUT BEAU TOUT 1999 !

**Hot Line**
**01 45 87 28 83**

**E.Mail**
**oeufcube@micronet•fr**




## CLASSIC

24, rue Linné
75005 PARIS Ⓜ Jussieu
Tél: 01 45 87 28 83

**OUVERT 7 JOURS SUR 7**

## CYBER

15, rue Guy de la Brosse
75005 PARIS Ⓜ Jussieu
Tél: 01 43 31 91 02

10h15 à 19h30 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches



## JEUX DE RÔLE - JEUX DE SIMULATION

### Toutes les nouveautés

**les prix les plus bas**
**le plus grand choix**

**les meilleures équipes**
**pour vous accueillir**

Promotions permanentes - Arrivages US et GB hebdomadaires
Toutes les nouveautés à chaud - Tournois Blood Bowl Magic



## TOUS LES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

Magic - Star Wars - L5R - Star Trek - Dune
Dead Land - Rage - Burning Sands...



## DÉPÔT-VENTE

Revendez vos jeux aux meilleurs prix
Achetez de 30% à 70% moins cher
Plus de 5000 Jeux et Figurines
d'occasion disponibles

### Vente de cartes à l'unité !

de 100 000 cartes
de toutes les éditions !
également en VPC !

### NOUVEAU ! vente de cartes Magic au poids

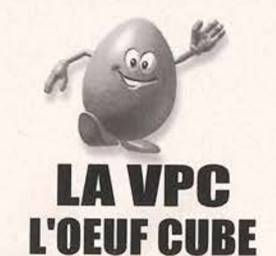
(Uncos + communes, ttes éd.)

## 3615
## DEDALE*OEUFCUBE

0,45 F la minute

**Plein de jeux à gagner**
Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic

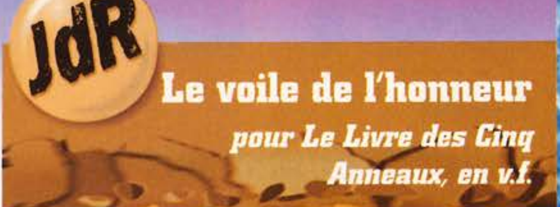




## LA VPC L'OEUF CUBE

par courrier, par téléphone
par minitel, par e.mail
livraison en colissimo : 35F
franco de port à partir de 500F de commande

prix et promotions valables jusqu'au 1er mars 99



# JdR

## Le voile de l'honneur

### *pour Le Livre des Cinq Anneaux, en v.f.*

**Un** recueil de scénarios, un ! Comme indiqué sur la couverture, ces deux histoires sont orientées « enquête ». Elles fonctionneront mieux avec des PJ magistrats, ou au moins capables de jouer les Hercule Poirot sans que ce soit trop ridicule. Toutes deux sont tout à fait sympathiques et jouables en une soirée.
La trame de *Meurtre au château Kyotei* est simple, mais ce scénario a le grand mérite de faire comprendre aux joueurs qu'ils sont dans une culture vraiment étrangère, et qu'il ne s'agit pas d'un *AD&D* avec des kimonos et du saké à la place des armures et de la bière.
*Le voile de l'honneur* est un petit plus complexe, un peu plus « magique » et un peu moins amusant à jouer à mon goût, mais il reste nettement au-dessus de la moyenne des scénarios américains. Et pour prolonger l'intérêt du supplément, on trouve un petit complément de règles sur les poisons qui fera bien plaisir à beaucoup de MJ. Et bravo pour les portraits des PNJ principaux regroupés sur une seule page à la fin ! C'est pratique, et c'est le genre de bonne idée qu'on devrait enfoncer à coups de marteau dans la tête de tous les éditeurs du monde.

**Tristan Lhomme**

Deux scénarios pour L5A, édités en français par Siroz. Auteurs : collectif. Prix : 79 F.

**Monghol & Ghota** *par Olivier Bedué*







● **Changeling – The Dreaming** : *Land of Eight Million Dreams* est un supplément honnête sur les changelins asiatiques. Comme il se doit, ils n'ont pas grand-chose de commun avec leurs cousins occidentaux, utilisent une autre magie, et ainsi de suite... *Fool's Luck : The Way of the Commoner* est un guide sur les changelins roturiers.

● **Mind's Eye Theater** : *Laws of the Wild West* arrivé, très épais, et contient tout ce qu'il faut pour jouer en grandeur-nature un garou dans l'Ouest sauvage. Joie. Bonheur. Félicité.

● **Trinity** : Triplé de suppléments ! On a vu en succession rapide *Ascend into Light* (la fin de la campagne, sympa), *Shattered Europe* (le background sur notre côté de l'Atlantique et sur les guérisseurs psis, sympa si l'on passe sur les inévitables américonneries) et *Alien Encounter : Invasion* (le début d'une nouvelle campagne où, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce sont les Terriens les envahisseurs). *Invasion* est le plus réussi des trois. Si vous avez aimé le film « Starship Troopers », c'est même un achat conseillé. *Psis Laws* et *Media* seront deux petits livrets d'une vingtaine de pages chaque, à paraître en janvier et mars. Leurs titres sont assez éloquents...

### XID Creative

● **Providence** : *Cry-Star : First of the Free* est un petit guide décrivant une cité médiévale-fantastique sympa, mais pas bouleversante d'originalité.

## Aux quatre coins des cartes

### Decipher

● **Star Wars** : La *Special Edition* et les *Enhanced Premiere* sont là (voir ci-contre).

● **Star Trek**. On attend toujours l'extension *Dominion* pour *Deep Space Nine*, et des paquets « Enhanced » vont paraître pour la série *First Contact* (avec la reine des Borg donc !).



### Five Rings Publishing

Le système Rolling Thunder, c'est-à-dire les petites extensions publiées chaque mois,

# JdR

## La Forêt périlleuse

### *pour Pendragon, en v.f.*

Un supplément en français pour Pendragon, édité par Oriflam. Auteurs : collectif. Prix : 144 F.

**A la découverte des dangereuses terres du nord...**

**D**ans la série des suppléments « contexte & campagne », *La Forêt périlleuse* fait honneur à ses aînés. Comme à l'accoutumée, le meneur de jeu trouvera un excellent travail de fond sur le contexte arthurien et un judicieux mélange de données historiques et de sources légendaires. Peu à peu, les auteurs de *Pendragon* complètent leur panorama des îles Britanniques. Cette fois, ils nous présentent la Cumbrie occidentale, cette région située au nord-ouest de l'Angleterre, entre le pays de Galles et l'Écosse, sur la côte de la mer d'Irlande. Région sauvage et forestière (comme son nom l'indique), peuplée de bêtes terribles et de chevaliers brigands, mais qui abrite aussi le château du Graal, demeure du roi Pêcheur, haut lieu des légendes arthuriennes s'il en est. Cette fois, vos chevaliers auront enfin l'occasion de contempler l'objet de leur sainte Quête ! N'oublions pas un très bon article sur le mur d'Hadrien et les anciennes forteresses romaines, qui protégeaient l'empire des barbares calédoniens. Après l'habituel topo historique, géographique et politique, le supplément propose deux grands scénarios, découpés en épisodes « touristiques ». En effet, le meneur de jeu pourra proposer aux chevaliers de traverser la Forêt périlleuse et de visiter les Terres gastes, ou de parcourir la route royale qui mène d'Eboracum à Carduel. Ces histoires sont découpées en étapes qui s'enchaînent logiquement. Le meneur de jeu trouvera aussi une flopée d'idées de scénarios qu'il ne lui restera plus qu'à développer.
Des heures de jeu en perspective, avec un minimum de travail. Au chapitre des compliments, toutes les cartes sont cette fois parfaitement lisibles, même les « grisées ». Au chapitre des regrets, il est dommage que de nombreux noms propres soient encore tirés des versions anglaises du mythe arthurien. Alors qu'il en existe de superbes formes françaises, comme par exemple le Listenois pour le Listenesse, ou Pellès pour Pellam... Cela sonne tellement mieux dans notre « vieux françois »...

**Anne Vétillard**













s'arrête. La raison officielle : les boutiques ont du mal à tout mettre en rayonnage. En tout cas, même pour le consommateur, il n'était pas évident de différencier l'emballage de l'épisode 4 de celui de l'épisode 5.

• **BattleTech** passe sous la houlette de FRP. Comme c'est une division de WotC, cela ne devrait pas changer grand-chose.

• **Legend of the Five Rings.** L'épisode 6 est disponible et présente le clan de la Grue. Les épisodes 7 à 9 seront disponibles en une seule fois, début février (env. 150 cartes). *The Storming of Morikage Castle* est un tournoi mondial qui servira à déterminer quel clan a réussi à sauver l'empereur, caché dans la forêt abandonnée de Morikage.

• **Legend of the Burning Sands.** L'épisode 3 s'intitule *Black Hand, Black Heart* et introduit les clans Jackal (adorateurs et créateurs de morts-vivants) et Ebonite (leurs ennemis jurés).

• **Rage.** La phase 4 a livré les Galliards (« bardes » gardiens de la tradition) et les Philodox (juges ambivalents) ; la phase 5, les Black Furies et les Children of Gaia ; et la phase 6, les Iron Riders et les Uktenas. Les autres tribus arriveront peut-être en groupes plus compacts en 1999. ▷







JdR

## Wolves of the Sea

### pour Vampire : The Dark Ages, en v.o.

Je l'avoue, l'idée de jouer des vikings-vampires ne me tentait pas. Non, c'est vrai, il y a un moment où il faut arrêter le délire. Et pourquoi pas des ninjas-vampires-mages-garous, hein ? Eh bien j'avais Thor… pardon, tort. *Wolves of the Sea* est une excellente surprise. En 100 pages tout rond, on y découvre les Einherjar, une branche de la famille caïnite joyeusement païenne, qui se soucie fort peu de sa damnation, pas beaucoup plus de sa précieuse-et-fragile-oh-si-fragile Humanité. Ils se considèrent comme les élus d'Odin, choisis par lui pour combattre à ses côtés à la fin des temps. Boire du sang ? Quoi de plus naturel ! Les berserkers mortels le font bien, pourquoi pas nous ? Au passage, les auteurs n'oublient pas de nous cultiver un peu sur les Vikings, ce qui pourra être utile même si vous menez une campagne centrée sur l'Europe occidentale. Au bilan, un supplément sympa, qui pourra servir à autre chose qu'à caler une étagère.

**Tristan Lhomme**

Un supplément plein de gros vampires pas commodes, édité en anglais par White Wolf. Auteurs : collectif. Prix : environ 100 F.



Cartes

## Star Wars CCG

### - Special Edition & Enhanced Premiere

Au moment où les jeux de cartes à collectionner marquent le pas, Decipher nous propose un peu de revenez-y avant d'attaquer ce qui sera le gros morceau de 1999 : l'épisode I du mega hit cinématographique.
Rappelons le principe de base de *Star Wars CCG* : vous incarnez un des deux côtés de la Force, et vous essayez de réduire le paquet de cartes de votre adversaire à zéro. En effet, le paquet sert à la fois de jeu et de points de vie. Pour combattre, vous posez des lieux et faites s'affronter troupes terrestres ou vaisseaux orbitaux. Les règles de base sont relativement simples (12 petites pages), mais elles sont complétées par une kyrielle de mini règles propres à chaque extension. *Special Edition* est une nouvelle édition limitée (?) pour *Star Wars CCG*. Elle est composée de deux « starter deck » comprenant des cartes fixes et aléatoires (60 en tout), un pour le côté lumineux et l'autre pour le côté obscur de la Force, un livret de règles (16 p.) et un « glossary » regroupant l'ensemble des cartes, règles et précisions spécifiques (144 p.).
Vous trouverez bien sûr des pochettes supplémentaires de neuf cartes. Les séries *A New Hope* et *Hoth* sont également

### Du neuf et du faisandé

réimprimées et compatibles avec cette nouvelle série. Heureusement, car s'il est naturel avec un jeu comme *Magic* de voir apparaître et disparaître des séries, c'est plus ennuyeux avec *Star Wars* où chaque extension correspond à un épisode cinématographique. Decipher n'oublie pas non plus les collectionneurs, pour le meilleur et pour le pire. Si *Special Edition* est en bord noir (cool) et les rééditions de *Hoth* et *A New Hope* en bord blanc (normal), on s'interroge sur les paquets *Enhanced Premiere* (*EP*). En effet, il est difficile d'avoir à la fois un héros (carte rare) et son arme fétiche (carte rare). Les paquets *EP* contiennent donc une carte spéciale avec un « héros » (Dark Vader, Luke, Obi-Wan, Boba Fett, Leia ou Han) et son arme, juste un peu moins balèze que dans la version originale. Pour « compléter » cette carte, on vous « offre » quatre recharges *Unlimited Premiere*. En fait des à bord blanc non vendues et imprimées avant des changements de règles. Limite honnête non ?

**Pierre Rosenthal**

Une extension en anglais pour Star Wars CCG édité par Decipher.

# Plateau

## Magouilles romaines

## Vox Populi



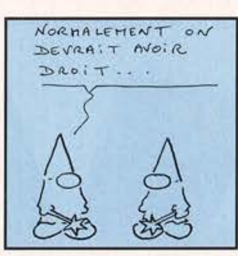

Un jeu de plateau en français de Francis Pacherie, pour 3 à 6 joueurs, publié par Tilsit Éditions. Prix : environ 260 F.

**Si** vous avez toujours rêvé de diriger un grand club de gladiateurs dans la Rome antique, je ne suis pas sûr que ce jeu soit fait pour vous. Mais si vous voulez passer une à deux heures à arnaquer joyeusement vos copains, sans oublier de réfléchir de temps en temps (drôle de cocktail), là oui, vous pouvez y aller.
But du jeu : faire applaudir ses gladiateurs par ses supporters (et ceux des autres si possible) afin d'en faire des stars, que l'on offrira aux politiciens romains. La simulation des combats de gladiateurs ferait passer le final des *Douze Travaux d'Astérix* pour un documentaire historique, mais ce n'est vraiment pas grave. Le gagnant est le joueur qui a offert le plus de stars au politicien le plus populaire à la fin de la partie (sept tours au plus).
Le système de jeu est très astucieux : les mêmes pions, dont la valeur va de 1 à 5, servent de supporters ou de gladiateurs. Si l'on choisit les plus forts comme supporters, on n'aura que des petits gladiateurs à offrir aux politiciens. Inversement, si les plus forts sont gladiateurs, on risque fort de les voir hués par les supporters adverses…
La règle n'est pas compliquée, mais de difficiles problèmes de stratégie peuvent se poser. En effet, Rome compte six arènes. Le joueur dont c'est le tour peut organiser un match dans l'une d'elles (en général, lorsqu'il y a placé des gladiateurs). Mais seuls y assisteront les pions Supporters reliés à l'arène par une chaîne de supporters, du même camp ou d'un autre. Le placement judicieux d'un pion Supporters sur la carte de Rome peut alors faire basculer la majorité dans l'une des arènes ! Il faut donc du doigté… et de la diplomatie, pour convaincre un adversaire d'applaudir (ou de huer) avec vous… Des cartes-événements pimentent l'ensemble et apportent une bonne dose d'humour.
Bref : l'ensemble est assez sympathique pour pardonner quelques imperfections matérielles et fautes de français (car le jeu a été traduit du latin !).

**Frank Stora**

**Monghol & Ghota** *par Olivier Bédué*










# JdR

## The Wasted West

### *pour Hell on Earth, en v.o.*

Ce supplément est édité en anglais par Pinnacle Entertainment. Prix : environ 200 francs.

**V**oici donc l'univers d'*Hell on Earth*. Après quelques précisions de règles, la partie décrivant le monde se présente sous la forme du journal d'un templier. Il commence avec la description de la guerre responsable de l'état du Wasted West, et se poursuit avec celle de ses différentes régions. On y trouve les éléments classiques d'un monde post-apocalyptique (avec notamment quelques ressemblances troublantes avec le jeu vidéo *Fallout*).
On apprend qui sont les personnages importants et les principales factions évoqués dans le livre de base, ce qui était indispensable vu le peu d'information disponible. Pinnacle a d'ailleurs progressé en marketing, car ce supplément contient encore des zones de mystère et de nombreuses références à des suppléments ultérieurs. C'en est même parfois agaçant. Mais c'est quasiment le seul défaut, hormis un prix assez élevé. Ce supplément de facture honnête, sans être transcendant, contient assez de matière pour faire du Wasted West un lieu d'aventure digne de ce nom.

**Matthieu Balay**

• **Doomtown.** Les dernières livraisons ont apporté The Texas Rangers (qui ne font pas de karaté, ben non !) et The Flock (prophètes religieux un peu cintrés). Nous verrons en mars une nouvelle édition du jeu de base (*Pine Box Edition*), contenant tous les gangs. Puis en mai une édition pour débutants et une extension « normale » (env. 150 cartes) intitulée *Mouth of Hell*.

## ICE

• **Middle Earth : The Wizards.** L'extension *The Balrog* est enfin arrivé pour les fêtes. Nous vous en parlerons dans le prochain numéro.

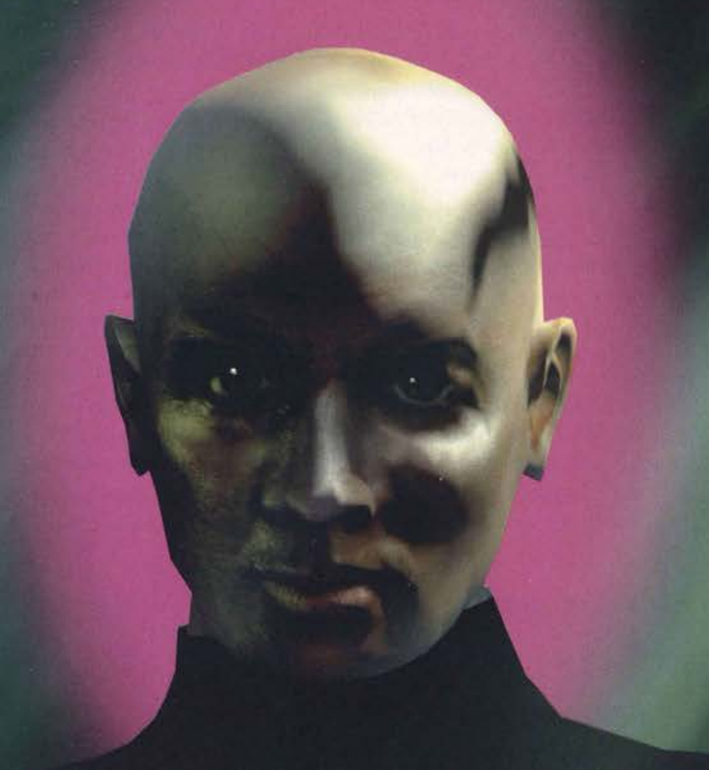


## Magic : L'Assemblée (Wizards of the Coast)

• **L'Héritage d'Urza** arrive le 16 février, gageons que les joueurs trouveront les cartes plus costaudes que dans *L'Épopée*, mais chut… c'est secret. Pour les collectionneurs fous : chaque carte sera également disponible recouverte d'un vernis brillant (info vue dans une pub américaine), mais on ne sait pas encore dans quelle proportion elles seront disponibles.

• **Vanguard.** Ces huit nouvelles cartes moyen format sont disponibles (en v.o.) pour les tournois Arena, mais on les trouve également à la vente.
Le principe : elles changent une règle de jeu, la taille de la main et les points de vie du joueur. Sont disponibles : Eladamri, Lyna, Oracle, Sidar Kondo, Rofellos, Sliver Queen, Multani et Takara. ▷

# IL DETESTE LE MAUVAIS ESPRIT



**Il est le dernier détenteur des Clés, l'ultime descendant des gardiens de la frontière sacrée entre la vie et la mort. Il est l'héritier des sentinelles suprêmes de la frontière appelée "The Gate". Il est le Gardien des Ténèbres.**

## LE GARDIEN DES TENEBRES

Moine-exorciste solitaire et mystérieux, Ekna a appris toutes les connaissances fondamentales de l'énergie mentale et maîtrise la puissance de la prière. C'est un initié supérieur de "The Gate". Cette organisation ultra-secrète lui confie systématiquement les missions les plus dangereuses, celles touchant au paranormal. Ses pouvoirs de médium lui permettent de démêler les enquêtes les plus sombres, sa magie d'affronter les horreurs les plus puissantes.

- UN JEU D'AVENTURE ET D'ACTION où votre foi sera mise à l'épreuve dans 10 épisodes variés, des plus classiques aux plus insolites : un musée d'art précolombien, un fast-food, un zeppelin ou une distillerie.
- Des notions de gestion et de jeu de rôle pour résoudre chaque mission en finesse ou en force.
- Des ennemis intelligents qui adaptent leurs actions : combattre ou fuir, tendre un piège ou encercler votre héros.
- 28 sorts aux effets spéciaux ultimes, du plus violent (Blast télékinétique) au plus subtil (transe émotionnelle).
- Fluidité, graphisme : une 3D Temps réel à la pointe de la technologie actuelle.

## ENTRE LA VIE ET LA MORT, IL VOUS AIDE A CHOISIR.






(scènes de jeu)





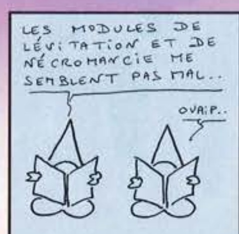


3615 CRYO
WWW.cryo-interactive.com




**Monghol & Ghota** *par Olivier Bedué*










● **La 6e édition**. Prévue pour fin avril/début mai, elle annonce de nouveaux et grands changements de règles. Quelques indiscrétions ont suscité des rumeurs, faisant craindre un abâtardissement du jeu (voir Backstage p.7).

Il y a peu, le site indépendant MTG News diffusait le texte complet du résumé des changements de règles qui sera inclus dans les paquets de base. En voici un condensé.

a) Il n'y a plus d'interruptions, et plus d'exceptions pour la gestion des préventions et des assignations de blessures. En bref, tout se résoudra comme s'il s'agissait d'éphémères (instants) qui se retrouveront dans une même « pile » d'événements. Cela va changer pas mal d'habitudes, ça ne sera pas toujours plus intuitif, mais il n'y aura plus qu'une seule règle au lieu de trois ou quatre. Voyons quelques exemples :

— Cyrille joue une Terreur, Manuel n'a pas de « contre » en main, il joue une Impulsion. Elle est résolue, il a deux nouvelles cartes en main, dont un Contresort. Avant que la Terreur ne soit résolue, il lance le Contresort. Et pouf ! À mon avis, les contresorts deviennent donc un peu moins puissants (on peut répondre avant qu'ils agissent) mais les effets de pioche vont devenir prépondérants.

— Manuel attaque avec un gros 4/1, Cyrille bloque avec un 1/1. Les attaques partent, les blessures vont sur la pile. Manuel lance un Boomerang sur son 4/1 (Ride de réalité, de *Mirage*, serait plus drôle encore), qui quitte le jeu. Mais les 4 blessures seront quand même infligées.

— Manuel utilise un Sorcier sybarite pour faire 1 blessure à Cyrille, qui répond avec un Onguent de soins. Ce dernier met en place un « bouclier » qui protège Cyrille de 3 blessures jusqu'à la fin du tour. Comme le Sorcier n'a fait que 1 blessure, le bouclier reste en place pour 2 autres éventuelles blessures.

# Plateau

## L'art du sacrifice

## Azteca

Azteca est un jeu de plateau français édité par Tilsit Éditions.
Auteur : Pascal Bernard.
Prix : environ 320 F.



vec *Azteca*, entrez dans un monde jusqu'alors inexploré, qui vous fera voyager dans l'ancien Mexique des civilisations méso-américaines. Le jeu ne présente pas un événement historique particulier mais tente de faire comprendre la mentalité et les motivations de ces peuples qu'étaient les Aztèques, les Toltèques, les Tépanèques et autres Chichimèques. Votre objectif : sauver le monde. Les hommes de l'époque avaient la certitude profonde d'être les acteurs d'un drame cosmique quotidien. Quetzalcoalt le « serpent à plumes », dieu de la vie et de la création, et Tezcatlipoca « seigneur des ombres » se livraient une lutte sans merci. En tant que joueur, vous incarnez un des quatre peuples cités plus haut et vous devez arbitrer le conflit divin en offrant des sacrifices (humains bien entendu) pour obtenir la bienveillance de l'un et calmer les colères de l'autre. Que Tezcatlipoca descende de sa pyramide en premier et il détruit le monde, et tous les joueurs ont perdu ; que Quetzalcoalt atteigne le sommet de sa pyramide avant que son ennemi ne pénètre dans les enfers et c'est la victoire pour le joueur qui se sera montré le plus généreux envers le « serpent à plumes ». L'action du jeu se situe dans la vallée de Mexico. Pour obtenir la matière première des sacrifices, les joueurs disposent de plusieurs moyens. Le premier, et le plus simple, est d'acheter des esclaves. Quatre lots d'esclaves sont mis aux enchères à chaque tour. L'argent n'existant pas chez les Méso-Américains, l'économie était fondée sur le troc. Mais les rois percevaient tout de même un impôt en tributs. C'est l'unité économique du jeu. Le deuxième moyen est d'envoyer des « pochtecas » en mission (cette sorte de classe marchande effectuait également des missions d'espionnage et d'ambassade pour le compte de leur roi). En négociant avec les cités neutres, ils peuvent tisser des alliances qui rapportent des tributs et des points de sacrifice. Ils peuvent également faire éclater des rébellions chez les alliés de vos voisins. Enfin, la guerre est le dernier moyen d'obtenir de la « chair à sacrifice ». Mais il ne s'agit pas d'une guerre de conquêtes et de destructions comme dans nos civilisations occidentales. Celle-ci sert essentiellement à faire des prisonniers qui sont sacrifiés aux dieux. Le système de combat, original, traduit bien cet aspect. On utilise des dés spéciaux selon que l'on a l'armée la plus nombreuse pendant la bataille. Le vainqueur ne détruit pas les pions adverses mais les capture. *Azteca* présente plusieurs intérêts. D'abord, il est beau et bien présenté. Tilsit, l'éditeur, commence à se faire une réputation dans ce domaine. Plateau en carton dur, belles illustrations et règles claires. Intérêt pédagogique ensuite. Il nous fait découvrir une période de l'Histoire et une civilisation jusqu'alors très peu traitées dans le domaine du jeu.

L'auteur, Pascal Bernard, fait un bon résumé historique qu'il sera facile d'approfondir grâce à une petite bibliographie. Enfin, l'intérêt ludique d'*Azteca* est indéniable. Son système de jeu est original. La guerre, la diplomatie et l'économie ne sont plus une fin en soi. Il faut constamment chercher l'équilibre entre ses intérêts personnels et les intérêts communs.
A quatre joueurs les parties sont rythmées, équilibrées et pleines de suspense.
Bref, j'ai beaucoup aimé ce jeu qui s'adresse à toutes les catégories de joueurs, du débutant au confirmé.

**Pascal Montagna**

JdR

## The Bestiary

### pour DragonLance Saga, en v.o.

Posons les choses : *DragonLance Saga* bénéficie : (a) d'un univers admirable, (b) d'un système de jeu novateur et permettant un grand roleplay (mais trop facilement détournable par des grosbills), (c) de suppléments bien trop techniques et (d) de scénarios quasi nuls.
Autant dire que l'idée même d'un bestiaire (un manuel des monstres quoi !) avait tout pour faire fuir l'honnête homme.
Or, Steve Barron, à part un court chapitre technique d'introduction, a choisi de nous faire découvrir les diverses espèces de Krynn par les yeux et la plume de Caramon Majere, le célèbre aventurier guerrier... Texte complété (ou contredit) par l'érudit Bertrem the Aesthetic. Les magnifiques dessins jetés au lavis d'Uhsa Majere (la talentueuse Rebecca Guay) et la mise en page font penser aux bestiaires fantastiques du Moyen Âge. Le texte, mélangeant légendes, histoires vécues et on-dit laisse la part au rêve. Une réussite !

Un supplément en anglais édité par TSR.
Auteur : Steve Barron.
Prix : environ 190 F.

**Pierre Rosenthal**

b) On perd dès que l'on arrive à 0 point de vie (à mon avis pour empêcher les effets de pioche).

c) Le dégagement, l'entretien et la pioche deviennent trois étapes d'une même phase, dite phase de début. Donc moins de problème de brûlure de mana. Même chose pour la fin qui réunit les deux étapes de fin du tour et de nettoyage. Et enfin le combat devient une phase à part entière (il est entouré par deux phases principales).

d) Les artefacts ne se désactivent plus quand ils sont engagés, mais leur texte devrait être remanié pour garder cette capacité quand elle est importante (par exemple l'Orbe de l'Hiver devrait voir son texte réécrit, du genre : « Tant que l'Orbe est dégagée, vous ne pouvez dégager qu'un terrain par tour. »). C'est une précision de Peter Adkison dans un communiqué de presse.

e) On peut prendre du mana avant ou après avoir déclaré que l'on lançait un sort.

La suite au prochain numéro...

## & compagnie

### Azure Wish Éditions

- **La Grande Guerre 14-18** : Ce jeu mammouth sur la Première Guerre mondiale devrait paraître en février. C'est un grand-stratégique à 1800 pions, avec deux niveaux de jeu, des scénarios ponctuels et couvrant l'ensemble du conflit ; voilà de quoi occuper des heures de jeu.

### Descartes Éditeur

- **Warzone** : La deuxième édition de ce jeu de figurines de SF est arrivée. Plus de détails dans le portrait de famille p. 32.
- **Formule Dé** : Une nouvelle paire de circuits qui fera le bonheur des Jacques Villeneuve de salon. Il s'agit de Suzuka et de Melbourne.




### Halloween Concept

- **Croâ ! - Le jeu de saute-grenouille** est un petit jeu de plateau d'Igor Polouchine, qui sort en mars.




## Heavy Gear 2

### Quelques « mechs » au crâne d'acier

Des tonnes d'acier sur pattes, voilà la meilleure définition d'un gear, ce char d'assaut futuriste à la silhouette humanoïde mais au format titan. Et quand un gear rencontre un autre gear, ils font rarement dans les mondanités.
Habitués de *Heavy Gear* (*HG*), le JdR, vous ne serez pas perdus. Les plus accros réussiront même à intégrer certains éléments de background du jeu vidéo à leur campagne sur table, puisque Dream Pod 9 (l'éditeur du JdR) y a mis sa griffe pour justement créer un lien entre les deux jeux. Pour les autres, rien ne vous empêche de venir découvrir ce monde riche en possibilités par la petite (?) porte du jeu vidéo.
*HG2* vous entraîne dans une simulation de combat de robots dans un monde en 3D, comme si vous y étiez...
Une fois les contrôles en main, vous n'avez plus qu'à faire vos preuves de maître tacticien et attaquer les dizaines de missions qui vous sont proposées tout au long du mode campagne. Les techniciens peuvent aussi s'exprimer puisqu'il est possible de construire ses machines avec un degré de précision proche de celui du JdR (80 options à monter sur 50 châssis). Et après en avoir fini avec le jeu en solo, allez donc vous frotter à vos amis en mode multijoueur (jusqu'à 10 en réseau local ou 7 par Internet).
Côté technique, j'ai été soufflé par la qualité des images. La 3D rend très bien, pour une fois, ce sentiment de supériorité (très relatif) que vous pourriez ressentir en embarquant dans une telle machine (surtout que vous affrontez aussi des piétons, dessinés à l'échelle).
Méfiance cependant, le test a été fait sur une grosse machine (PII 400), mais nos amis d'Activision assurent que le jeu fonctionne sur un P166... Hum !
Mais si vous êtes équipé, connaisseur ou non, ne boudez pas votre plaisir, *HG2* saura vous séduire rapidement par sa simplicité et son background, beaucoup plus en tout cas que sa très laide première version.

**C.M.F.**



Un jeu d'action-simulation en 3D édité en français par Activision.
Config. mini. : P166, 32 Mo de Ram et carte 3D indispensable.
Prix : environ 350 F.



Vous (et vos ailiers) pourrez évoluer dans divers paysages : montagnes enneigées, forêts, etc. Et parfois (comme ici) de nuit ou dans le brouillard.




Fallout 2 est édité en français par Interplay. Config. mini. : P90, 16 Mo de Ram, 30 Mo d'espace disque, un lecteur de CD-Rom 2x et Windows. Prix : environ 350 F.

## Fallout 2

De nombreuses années se sont écoulées depuis le premier volet de ce jeu fameux. Entre temps vous êtes mort, et votre nouveau personnage n'est autre que le descendant du précédent. Votre première mission est de retrouver une relique : la combinaison de votre ancêtre. Vous partez ensuite à la recherche du GECK (Garden of Eden Creation Kit), un mystérieux objet censé redonner vie au petit monde radioactif dans lequel vous vivez. Le jeu reprend les mêmes principes que son aîné, mais l'univers s'est considérablement agrandi et la richesse de cet épisode explose littéralement, pouvant aller jusqu'à perdre le joueur dans de nombreuses quêtes secondaires. L'intelligence des PNJ a été affinée et vos compagnons peuvent enfin être gérés efficacement, grâce à quelques paramètres bien sentis. Pourtant, si cet excellent jeu est toujours aussi génial, il souffre encore de bogues que Black Isle tente de corriger à force de patchs (disponibles via Internet, la version française semble plus stable que sa cousine américaine). Malgré ces petits défauts techniques, *Fallout 2* fait partie de la catégorie des incontournables pour l'amateur de JdR informatique.

**Christian Cirri**







Des grenouilles, une mare, des cartes... on vous en dit plus dans le prochain numéro, promis !

- **Cult Across America**. Visiblement, des sectateurs du grand Cthulhu retardent la version française de ce jeu de plateau en exerçant une influence maléfique sur l'esprit des gens d'Halloween : interrogés, ceux-ci bredouillent des excuses peu convaincantes. Allez les gars, ressaisissez-vous !

## Siroz Productions

- **Demonworld** : *Les seigneurs de guerre de Thain*, un nouveau livret de peuple présentant d'aimables barbares peinturlurés, arrive ou est déjà là.

## Tilsit Éditions

- **Les batailles de Pharaon** : Tilsit ne faiblit pas et prévoit pour février ce jeu de plateau qui reprend la mécanique éprouvée de Britannia et la met au service d'un jeu sur l'antiquité en Asie mineure.
- **Les voleurs de Bagdad** devrait suivre dès le mois de mars. Les joueurs sont des chefs de guildes de voleurs. Ils doivent tout à la fois recruter les membres de leur guilde, acheter des marchandises et progresser socialement de quartier en quartier pour être les premiers à satisfaire le grand vizir.
- **Les Six Jours de Gloire**, le wargame napoléonien chroniqué dans CB n° 115, est enfin paru. Six mois après la critique. Cherchez l'erreur.

## Dream Pod 9

- **Heavy Gear (figurines)** : *The Battle of Two Towers* contient une « campagne »... au sens militaire du terme, autrement dit des cartes, des marqueurs et des scénarios.

JdR

## The Tomb of Iuchiban

***pour Legend of the Five Rings, en v.o.***

**Le donj selon Shinseï**

Moi, les boîtes, j'aime bien ça ! Ça me rappelle ma découverte des JdR avec *L'Œil noir*. Et puis, les boîtes, c'est comme les recharges de *Magic*. Il y a le plaisir de la découverte quand on les ouvre fébrilement après s'être ruiné à les acheter. Ben oui, ruiné. Parce que le gros défaut des boîtes, c'est que ça coûte cher. Alors y a intérêt à ce que le contenu en vaille la chandelle... Dans *The Tomb of Iuchiban*, l'ordre de lecture veut que l'on commence par un petit livret retraçant la sinistre carrière dudit Iuchiban. Vient ensuite le guide du meneur de jeu qui contient un bon scénario d'investigation destiné à attirer les PJ dans la tombe du vilain garçon. Il suit en principe l'aventure *Night of a Thousand Screams*, elle-même précédée du scénario proposé dans le supplément *City of Lies*. L'ensemble compose une sympathique petite campagne. Deux aides de jeu consacrées aux Maho Tsukaï (bof...) et aux protagonistes de l'histoire (mieux !) complètent ce guide. La description du donj proprement dit tient dans deux livrets, deux cartes et une douzaine de bouts de carton figurant les salles qui occupent le cœur du tombeau. Le premier livret présente les lieux, salle après salle, avec leurs petits pièges et monstres, toujours fonctionnels malgré des siècles passés sans entretien. La magie a vraiment bon dos ! Le second livret, quant à lui, a tout du vibrant hommage au fameux *Tomb of Horror* d'AD&D avec ses illustrations de chaque salle à présenter aux joueurs. On se doutait qu'AEG nous réservait un donj avec le tombeau dans lequel fut enfermé le maléfique sorcier Iuchiban. C'est aujourd'hui chose faite. Moi, les donjs, j'aime pas ça. Pourtant, je dois admettre que c'est du bon travail. Avec ce supplément, AEG démontre que l'on peut vraiment tout faire avec *Legend of the Five Rings*, du donj de base au scénario d'intrigue politique à multiples tiroirs. *The Tomb of Iuchiban* vous séduira si vous aimez les donjs ou si vous avez envie de renouer avec vos amours d'enfance le temps d'une aventure palpitante dans votre nouveau jeu préféré.

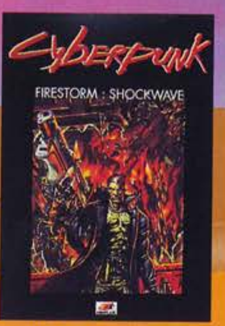
**Mehdi Sahmi**

Une grosse boîboîte avec un donj dedans éditée par AEG. Auteur : Rob Vaux. Prix : environ 200 F.




## Firestorm : Shockwave

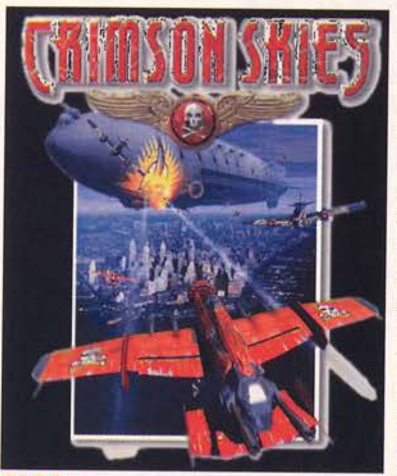
*pour Cyberpunk en v.f.*




Dans le premier volet, *Firestorm : Stormfront*, les corpos Militech et Arasaka prenaient prétexte du conflit de deux compagnies de technologie marine qu'elles étaient chargées de soutenir pour se mettre gentiment sur la gueule, à coups de petites opérations vicieuses. En juin 2022, on sort le matos d'homme (armures de combat et dépose-mines téléguidés) et on passe à la vitesse supérieure. Autrement dit, c'est la guerre ouverte. Voilà en gros (et en trois grandes parties : background, briefing technique et aventures) ce que raconte ce deuxième volet : *Firestorm : Shockwave*. Une chose est sûre, les joueurs attirés par le côté « viril » de *Cyberpunk* vont bénir ce supplément. Tout y est en effet, du déroulement précis des événements passés, présents et futurs à la description des principaux lieux clés, sans oublier une aventure bien tordue, des listes d'équipement hi-tech, de nouvelles occupations et des règles de combats entre véhicules. Avec une densité d'infos rarement atteinte, *Shockwave* s'affirme tout simplement comme l'un des meilleurs suppléments pour *Cyberpunk* à ce jour, et prépare de brillante façon le terrain pour la troisième édition.

**Fabrice Colin**

Un supplément en français publié chez Oriflam. Auteurs : collectif. Prix : 164 francs.







• FASA se lance dans le développement d'une nouvelle ligne de jeu, **Crimson Skies**.

En attendant les inévitables jeux vidéos et de rôle, voici déjà le jeu de plateau. Il s'agit d'un jeu de combats aériens qui se déroule dans une Terre alternative où la rivalité entre États se focalise sur l'aviation. De véritables forteresses volantes, genre zeppelins géants, affrontent toute une série d'appareils baroques. En plus de quatorze types d'appareils différents, *Crimson Skies* permet de créer des pilotes en répartissant des points dans six compétences qui gouvernent le pilotage et les combats. Les règles sont assez simples, les mouvements simultanés et le tout est très fun.

# Inspirations...

... POUR MENEUR DE JEU EN QUÊTE D'IDÉES

# SF & Fantasy




## Un cocktail éblouissant

Ian Watson a effectué une entrée fracassante sur la scène SF au milieu des années 70 avec *L'Enchâssement*, un livre complexe et ambitieux qui avait pour principal thème le langage et son rôle dans le processus de perception du monde. **Le Livre de Mana** produit un peu le même genre d'électrochoc dans le domaine de la fantasy. Brassant une quantité incroyable de personnages en une histoire épique et non dénuée d'humour, Watson y démontre à chaque page ses qualités de conteur et la richesse de son imaginaire. Plus que l'intrigue globale — qui, quoique astucieuse, en vaut une autre —, ce sont ses détails qui attirent l'attention, et le soin maniaque que l'auteur met à construire et détailler son univers. La précision de la SF rejoint le souffle de la fantasy en un cocktail éblouissant. Il est dommage que l'on ait dû attendre cinq ans la traduction d'une œuvre aussi enthousiasmante, mais Watson, comme beaucoup d'auteurs anglais de sa génération, est passé ces derniers temps par une période de purgatoire — dans notre pays du moins. Espérons que *Le Livre de Mana* marque le début d'un regain d'intérêt pour cet écrivain de grand talent, dont je vous conseille également les livres précédents — si vous avez la chance de les trouver. (J'Ai Lu « Fantasy » n°s 4736, 4737 & 4738.)

### *L'espace, le temps et la pensée*

**Escales dans les étoiles** est un concentré de Jack Vance, mais bien que la magie fonctionne toujours, il se situe malgré tout un bon cran plus bas que l'excellent *La mémoire des étoiles*. Se laissant emporter par les joies du roman picaresque débridé, Vance en oublie de construire une intrigue, et le roman a tendance à partir un peu dans tous les sens, quand il ne vire pas au dépliant touristique. Ce livre pour voyageurs nonchalants ne fera sans doute pas date, mais il est fort plaisant de se laisser prendre à son charme. (Rivages « Fantasy ».)

Il fallait une bonne dose de culot — et pas mal de courage aussi — pour écrire une suite à *La machine à explorer le temps* du grand H.G. Wells lui-même ; Stephen Baxter l'a fait avec **Les vaisseaux du temps**. Le résultat, fort sympathique, serait un simple croisement de steampunk et de pulp d'aventures, s'il ne se produisait au cours du roman une percée conceptuelle tout à fait intéressante, qui permet à l'auteur de jongler avec les différentes théories du temps, ainsi qu'avec bon nombre des facettes du voyage temporel. Au bout du compte, un de ces bouquins « fin de siècle » qui, comme *Hypérion* — je parle ici du premier volume uniquement —, constitue une sorte de compilation des variations sur le thème principal. Souvent jouissif mais nullement essentiel. (Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)




M. Alexis M. me fait un peu penser à Nicolas Bouchard, en ce sens que son premier roman se déroule dans une ambiance de rare bonne humeur, mais que le sujet traité est, au fond, du plus grand sérieux. Cette mise en porte-à-faux débouche ici sur un space opera endiablé, semé d'interrogations sur la nature de l'intelligence, que je vous recommande sans hésiter. Pensez qu'il y a même un robot qui s'appelle Capek ! (Nestivqnen « Horizons Futurs ».)



### *Fantasy tous azimuts*

Le mois de novembre nous a apporté deux nouveaux auteurs féminins de fantasy. Corinne Guitteaud, qui a vingt-deux ans, publie au Fleuve Noir **La fille de Dreïa**, premier volume d'un cycle intitulé *Les portes du temps*. Ce qui saute aussitôt aux yeux, c'est que l'autrice a du style — pas encore tout à fait maîtrisé, mais le plus souvent bienvenu. L'histoire, assez banale, est plutôt bien menée, mais c'est surtout l'écriture qui pousse le lecteur à tourner les pages. Un livre aussi agréable à lire que, par exemple, ceux de Pierre Grimbert. (Fleuve Noir « Legend » n° 55.)

C'est tout le contraire chez Marie-Hélène Debien, dont **Le voyageur en hiver** recèle quelques-unes des phrases les plus mal tournées qu'il m'ait été récemment donné l'occasion de lire. Cette faiblesse de l'écriture — et, malheureusement, de l'intrigue — est vraiment dommage, car l'autrice possède de l'humour et une imagination foisonnante, tant pour les éléments de décor qu'au niveau du langage : lampes à verrotroïdes, pitonambics et autres hiboux-rennes contribuent à créer une ambiance tout à fait réjouissante. Je me demande ce que donnerait une collaboration avec Corinne Guitteaud, dont les néologismes sont précisément l'un des points faibles. (J'Ai Lu « Fantasy » n° 5065.)

**Mécomptes de fées**, le nouveau volume des *Annales du Disque-monde* de Terry Pratchett, vient de paraître. Si vous avez apprécié Mémé Ciredutemps lors de ses précédentes apparitions dans la série, vous ne serez pas déçus cette fois-ci. À noter que ce roman comporte quelques-uns des dialogues les plus percutants et les plus joyeusement absurdes jamais inventés par Pratchett. Une excellente cuvée à déguster aussi bien cul-sec qu'à petites gorgées mesurées. (L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

### *Félins pour l'autre*

**Les chats fantastiques** réunit quatorze récits d'auteurs classiques anglo-saxons — d'Algernon Blackwood à Lovecraft et de Sheridan Le Fanu à Walter de la Mare. Certains textes font figure de classiques, d'autres paraissent ici en français pour la première fois. Le résultat est une anthologie d'une très grande qualité. Songez-y si vous avez un cadeau à faire à quelqu'un qui aime les chats. (Éditions Joëlle Losfeld.)

**Roland C. Wagner**

# La librairie ludique

### Fleuve noir

- **DragonLance** : *L'empereur d'Ansalonie* nous dit tout sur la vie et l'œuvre du plus grand méchant de l'univers de DragonLance : Ariakus, le chef suprême des armées draconiques.
- **Double diamant** : Les tomes 8 et 9 de la série sont arrivés. On va enfin savoir comment ça se termine... et s'amuser à suivre les multiples branches de l'histoire.

### J'ai Lu

- **Le chevalier de Karameikos** se déroule dans Mystara, un univers pour *D&D* pas très connu de ce côté-ci de l'Atlantique. C'est une lecture agréable pour qui veut revenir aux Vraies Valeurs Donjoniennes : des Orcs ignobles, des méchants habillés en noir et des gentils tout de blanc vêtus, et tout et tout...

### Oriflam

- **Cthulhu** : *Le cycle d'Azathoth* sera là mi-février. Toutes les nouvelles de ce recueil sont honnêtes, mais aucune ne sort vraiment du lot. Comme source d'idées, le Sultan des Démons aveugle et fou qui bouillonne et bave au centre de l'univers, est un peu moins passionnant que ce brave Nyarlathotep...

# Bande dessinée

## Les fées sont là...

Et elles n'ont pas d'odeur, car les odeurs sont elles-mêmes des êtres féeriques. On peut résumer en ces termes l'incontournable ouvrage des deux éminents odorologues que sont Terry Jones et Brian Froud, édité en français par Glénat. Dans cette superbe retranscription de leurs études scientifiques, Jones et Froud nous apprennent, d'une part que Lady Angelica Cottington (à qui l'on doit le fameux *Livre des fées séchées*) avait un frère jumeau, Quentin, et d'autre part que ledit Quentin était un passionné d'odeurs et de taches, de salissures et de souillures en tout genre... **Taches étranges et odeurs mystérieuses — notes d'études sur les fées de Quentin Cottington** est le journal de laboratoire où l'existence physique et matérielle des odeurs est enfin révélée. Couvert de coulures d'origines imprécises et de circulaires traces de thé, ce monument à la gloire des éclaboussures nous apprend tout sur les mœurs du Peckory Cud (surtout présent dans les sécrétions nasales enfantines) ou de l'Olfaxa Fannisox, en quête perpétuelle de La Véritable Odeur Du Monde. Si un soir au cours d'une partie de jeu, vous vous interrogez sur la réalité, ou l'origine, d'une odeur suspecte, ne cherchez plus, la réponse est forcément là.

### Les fées, Dominique, les fées

Pour vous en faire une meilleure idée, si par hasard vous pensez les rencontrer au cours d'une aventure, autour d'une table et d'un verre de boisson brune et gazeuse (pas de pub !), allez voir du côté de **Flèche à tonnerre** (*Red Caps*, T2, Dubois et Duval, chez Delcourt). C'est à la fois une page d'histoire (la terrible défaite de l'Écossais Bonnie Prince Charles et ses Highlanders dans leur révolte contre le roi d'Angleterre) et un grand pas dans la compréhension des légendes des pays celtes, à la rencontre du Petit Peuple. Et si vous n'êtes pas encore rassasié de fées et de lutins, **Kyle of Klanach** (*Complainte des landes perdues*, T4, Rosinski et Dufaux ; Dargaud) vous éclairera sur la façon dont ces petits personnages communiquent avec nous, influent sur le cours des choses et perçoivent, bien mieux que nous, pauvres mortels, les événements lointains à la fois dans le temps et l'espace.

Proche et lointain, c'est un peu comme cela que pourrait se définir le 8ᵉ et dernier volume des aventures d'Alef-Thau, **Le triomphe du rêveur**, de Covial et Jodorowsky, aux Humanoïdes Associés. Coup de théâtre et final imprévisible pour ce conte où rêve et illusion côtoient la réalité la plus concrète. Si comme moi vous avez attendu, espéré, la suite de cette superbe série, vous ne serez pas déçu, ni par la reprise du dessin par Covial (tout à fait dans l'esprit Arno), ni par la chute, après laquelle plus rien ne pourra être comme avant.

Et si soudain, vous étiez pris d'une irrésistible envie de jouer à *Donjons et Dragons, Advanced* de surcroît ? Vous seriez le plus forrrmidable combattant que la Terre ait jamais porté, vous seriez **Le Roi de la Bagarre**. C'est le titre du tome 2 de *Donjon*, de Sfar et Trondheim (chez Delcourt) et ça cloue ! Plein d'humour, de dérision, de l'action et de clichés, si vous avez un jour joué à *AD&D*, vous ne pouvez pas passer à côté. Et en plus, il y a un scénario, un vrai, qui tient la route. Que demande le peuple ?

### Des étoiles plein les yeux

*Alternity*, *Star Trek*, *Traveller* ou *Star Wars*, la SF est votre tasse de klah ? Ce qui suit est pour vous. Bajram (chez Soleil) nous démarre une série sur fond d'étoiles lointaines et de Bible revue et corrigée : **Universal War One**. Plein d'idées, avec des persos fouillés, pas des caricatures, des vrais caractères. D'autres types de perso (le guerrier dragueur, l'androïde bourru, l'extraterrestre plein de sagesse ou la psy au regard sombre) se retrouvent dans **Kookaburra**, T3 (Crisse ; Soleil) pour assurer la protection d'un généralissime de douze ans, sorti tout droit de la fondation Ender. Au détour d'un sentier, au fin fond de la Guyane (là d'où partent les fusées, même en 2052), on peut croiser un héros surmusclé dans son exosquelette, une IA, comment dire... farceuse, et tout un petit monde de truands de l'espace. C'est **Travis**, T2 (Quet et Duval ; Delcourt) à l'aube d'une nouvelle aventure pleine de surprises et de caïmans, tous très beaux, j'insiste.




Et Muskie, pauvre petit clown, qui passe son temps à sauver son amour de toujours, Axle le sublime. **Le vagabond des limbes** (Godard et Ribera ; Dargaud) affiche son 27ᵉ volume et n'a pas fini de nous étonner. Que se passe-t-il quand on remonte le temps ? Facile. Et quand on remonte l'anti-temps ? Plus compliqué déjà... Allez-y voir, c'est frais, c'est déroutant et toujours avec cet humour caractéristique. Mais jusqu'à quand s'arrêteront-ils ?

### Pour finir

Un jour, j'écrirai des romans policiers. Ça sera des trucs super qui se passeront dans des pays lointains, pleins de suspense et de choses cachées, un peu comme **Hong Kong Triad** (T2, Parnotte, Mallié et Rieu ; Golem). On comprendra rien et puis d'un coup on croira comprendre et en fait ce sera pas ça... vous voyez ce que je veux dire ? Des vrais polars, quoi. Et parfois, j'y mettrai un soupçon de fantastique, à la manière de Renaud et Dufaux dans **Jessica Blandy** (T15 ; Dupuis), où l'héroïne va de ville en ville, de mystère en mystère et où tout se noue et se dénoue autour d'elle, parfois même sans qu'elle intervienne... C'est beau, vous trouvez pas ?

**André Foussat**

### White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : Février verra le début d'une série de treize romans, un par clan, destinés à faire évoluer le background du jeu. Ça va faire beaucoup de pages à lire pour savoir que Tartempion complote contre Bidule qui lui-même... Sérieusement, le premier volume sera consacré au clan Toréador. Le deuxième, en avril, nous fera découvrir de l'intérieur les très odieux Tzimisces.

### Yéti

● **Frouss' land** : Et hop, une nouvelle collection de livres-jeux ! Elle est divisée en une série contemporaine baptisée « Week-end d'enfer » (déjà parus : *Voix sans issue*, *Reflets mortels* et *Le cauchemar de Mme Henry*) et une série victorienne mettant en scène un jeune assistant de Sherlock Holmes (déjà parus : *Le monstre de la Tamise* et *Les cloches de la mort*). Tous sont sympathiques à lire. Si vous avez un petit frère ou cousin à initier au jeu de rôle, pourquoi ne pas commencer par lui offrir un de ces titres, plutôt que de le faire jouer directement à *Rolemaster* ?

# Ça bouge !



## Web services

• **Le Monde de Sophia** est un univers méd-fan actuellement en cours de création, ainsi d'ailleurs que le jeu de rôle qui va avec. Le site présente les bases de l'univers et les axes de développement. L'auteur souhaite au final créer un CD-Rom. N'hésitez pas à le contacter si vous souhaitez participer à l'aventure. < www.multimania.com/sophia>

• **Nestiveqnen Éditions** dispose d'un site où vous pourrez trouver toutes les informations concernant cet éditeur, que ce soit sur le JdR Hystoire de fou ou sur sa nouvelle collection de romans de SF : Horizons. Possibilité de commander en ligne. <www.multimania.com/nesti>

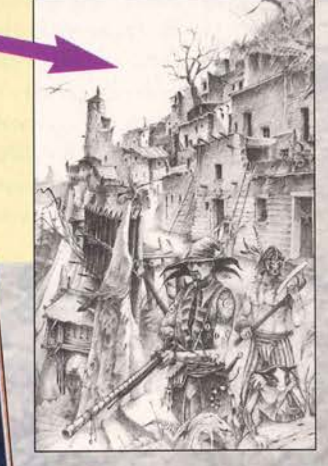


• **Oriflam** dispose également de son site où vous trouverez une courte présentation de tous les produits édités et bien sûr la possibilité de les commander en direct. Certaines parties du site sont encore en travaux. <www.lorweb.com/oriflam>

• Sur le site du fanzine **Tumultes & Trahisons** vous trouverez des articles et des scénarios (James Bond 007, Paranoïa, Shadowrun). A noter une fort utile page de présentation des jeux par correspondance ainsi que des liens qui permettent d'entrer dans le vif du sujet. <www.multimania.com/tnt>

• Fans de **Warhammer**, précipitez-vous sur <www.warhammer.net>, un site, malheureusement en anglais, remarquablement complet. Vous y trouverez une présentation du Vieux Monde, une ville créée au fur et à mesure par les joueurs, de vastes archives qui compilent des aides de jeu écrites par une flopée de joueurs, une encyclopédie, une mailing list, etc. Un site indispensable pour tout amateur de Warhammer.

• **Cybervine** est un jeu de rôle accessible sur le Net. Le site propose un aperçu rudimentaire de l'univers et quelques règles. Vous pouvez vous inscrire et parcourir l'univers. <http://perso.wanadoo.fr/ervin>



• **Le monde d'Argosthye** est une BD de Philippe Bringel que vous pouvez découvrir planche par planche en ligne. Si vous aimez le genre mystico-fumeux. <www.olrun.com/bd/bringel>

• Pour finir, trois sites d'**associations de grandeur-nature** avec des infos sur les GN passés et à venir. Association des Deux Tours : <http://members.xoom.com/2towers> et <www.france-asso.com/onyr>. Association Hydre Omel : <www.multimania.com/omelhydr>

## Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Pour avoir les coordonnées complètes des clubs d'initiation, il suffit de nous écrire ou de téléphoner au 01 46 48 19 45 en demandant Saloua.

Les clubs d'initiation sont présents à :
**Arnouville-les-Mantes (78) ; Boulogne-Billancourt (92) ; Bruges (33) ; Clermont-Ferrand (63) ; Dijon (21) ; Limoges (87) ; Le Mans (72) ; Montreuil (93) ; Paris (75) ; en Belgique.**



## Le point sur les États généraux du jeu de rôle

Comme vous avez pu le constater en lisant notre article *Rôliste, quelle est ta tribu ?*, beaucoup d'entre vous ont pris la peine de répondre au questionnaire des E.G., permettant ainsi de mieux vous connaître. L'organisation des E.G. prévoit maintenant de demander à ceux qui se sont portés volontaires d'organiser des réunions locales dans le but de réfléchir sur le jeu de rôle, tant dans sa pratique que dans son illustration, et de rédiger des « cahiers de doléance ». En d'autres termes, vous vous réunir, vous parler, vous dire ce qui va pas avec le JdR et ce qu'il faudrait faire et vous écrire tout ça. Ça y en a clair ? Pour savoir où et quand auront lieu ces réunions, contactez l'AJDR, la FFJDR, la Fédé GN ou les États généraux bien sûr. ✉ : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes. Courriel: <egjdr@usa.net>



## Magic, c'est aussi une affaire d'équipe

Cédric Nouveau a organisé, avec l'aide de Wizards of the Coast, au Casino de Bonsecours (près de Rouen), le premier championnat de France de *Magic* par équipe. La participation a été importante (105 équipes de 3 joueurs) et le fait de devoir partager les cartes entre les membres de l'équipe a entraîné des choix drastiques (surtout pour les réserves). Évidemment, il y avait de très nombreux jeux Académie tolariane ou Cauchemar récurrent. C'est l'équipe Bestiary (Strasbourg) qui a gagné, suivie par Nomades (Paris), Team et le Clochard (Lyon), Mishra (Paris), OKK (Belgique), MLF (Paris), Legion (international) et Harde de Bâtards (Saint-Quentin). Un vrai succès!

## Nuits rôlistes

• Finalement, les passerelles entre jeu de rôle et théâtre ne sont pas aussi nombreuses qu'on pourrait le croire. Mais certains rôlistes s'adonnent aussi à la passion des planches. C'est le cas de Christian Martinez qui monte un spectacle, **Les chemins de Faërie**, qui se présente comme une quête initiatique au cours de laquelle un jeune ermite tombe amoureux d'une fée perdue. Cela se jouera dans une petite salle de Villeurbanne.
✉ : IREP, 4 rue Paul Péchoux, 69100 Villeurbanne.
✆ : 04 78 53 04 06.

• **L'Orange bleue** est un établissement de diffusion culturelle (avec une capacité de 600 places) qui propose trois concerts par semaine, mais aussi d'autres types de prestations, dont des rencontres autour du jeu de rôle. Les organisateurs souhaitent développer cette activité et sont prêts à envisager des partenariats avec des associations pour organiser des soirées ludiques.
✉ : Scène des musiques actuelles, L'Orange bleue, quai des Bords de Marne, 51300 Vitry-le-François.
✆ : 03 26 41 00 10.
Courriel : smac@club-internet.fr



## Bonnes adresses

**Pyrénées**. C'est grâce à la FFJDR que *l'Association de simulation des Pyrénées* a vu le jour. Il s'agit d'une structure qui regroupe une dizaine de clubs dans les départements des Pyrénées-Atlantiques, Hautes-Pyrénées, Landes et Gers. L'idée est bien sûr de mettre en commun les ressources de ces clubs pour aider à la promotion et à la défense du jeu de rôle.
✉ : ASP, résidence Raphaël, 5 rue Duplaa, 64000 Pau.
✆ : 05 59 72 59 15 (Bruno).
Courriel : bmarchesson@cgg.com

**Amiens**. Et hop, une autre association d'associations, à Amiens cette fois. *Voyage au Centre de l'Imaginaire*, qui comprend pour l'instant quatre clubs, a pour vocation de regrouper toutes les associations de la Somme. Manifestez-vous!
✉ : Voyage au Centre de l'Imaginaire, 51 rue de Turenne, 80000 Amiens.
✆ : 03 22 91 24 06 (Benjamin).

**Bordeaux**. Le club *Troll Me Tender* (excellent nom!) invite tous les joueurs bordelais à se précipiter dans ses locaux pour y jouer tous les vendredis soir aux JdR et jeux avec figurines. Les trolls méditent aussi sur la possibilité d'organiser un grandeur-nature médiéval-fantastique.
✉ : Relais Descartes, 162 rue Ste-Catherine, 33000 Bordeaux.
✆ : 05 56 89 41 06 (Aymeric).

**Paris**. Voici une nouvelle association à Paris, judicieusement appelée *1d20* (quoique j'aurais préféré 1d21, allez savoir pourquoi...), qui a pour but de développer l'imaginaire au travers du jeu de rôle. Un site Internet et un film 15 mm sont en projet. ✉ : 1d20, 4 rue Martel, 75010 Paris.
✆ : 01 45 23 16 77. Courriel : un_d_20@club-internet.fr

**Rennes**. Si vous habitez Rennes, précipitez-vous dans les locaux du club *Risques & Périls* : les gobelins y font le ménage et on trouve des danseuses elfes enchaînées au sous-sol. On y pratique aussi le jeu de rôle, les murder-parties, etc. Les amateurs de jeux récents comme Deadlands, Polaris, L5A et Guildes sont particulièrement bienvenus.
✉ : Risques & Périls, cercle Paul Bert, 13 bis rue Ginguené, 35000 Rennes.
✆ : 02 99 53 39 48 ou 02 99 51 31 50.

**Libourne**. *Le Dragon libournais* est un club qui vient mettre un peu d'ambiance à Libourne et, avec le soutien de la municipalité, prospère, particulièrement les samedis soir à partir de 20 h. On y joue surtout aux JdR mais les autres familles de jeux ne sont pas oubliées.
✉ : Le Dragon libournais, c/o Cédric Gaillard, résidence Élysée, avenue Georges Pompidou, 33500 Libourne.
✆ : 06 14 35 45 04 (David).

**Montpellier**. Après la fermeture de l'ancien club d'initiation *le Dragon des Brumes*, certains de ses joueurs orphelins ont mis à profit l'été dernier pour créer une nouvelle structure : *le Dragon-Lune*. On y pratique JdR et jeux de plateau, et c'est ouvert tous les jours à partir de 17 h (14 h le week-end). ✉ : Le Dragon-Lune, 19 rue Alexandre Cabanel, 34000 Montpellier.
✆ : 04 67 66 60 07.

**Issy-les-Moulineaux** (92). *Yggdrasil* est une association à la vocation double. D'un côté c'est un club de jeu de rôle, de l'autre une structure capable de vous aider à monter des événements tels que les conventions ludiques, puisque Yggdrasil a déjà participé à l'organisation de plusieurs. N'hésitez pas à la contacter!
✆ : 01 40 93 53 54 (Fadi).

# DE ZOLIS T-SHIRTS POUR SOUTENIR LE







**Si vous souhaitez donner aux Etats Généraux les moyens de poursuivre leur action en faveur du JdR, achetez l'un de ces T-shirts. L'argent sera employé à payer envois postaux, téléphone, etc., jusqu'à ce que les E.G. parviennent à leur terme. Et vous, vous aurez un zoli T-shirt...**

**Je commande ...... T-shirt(s) pour 60 F + 10 F de frais de port, soit 70 F (10,8 Euros) l'un.**

- ❑ «Les États Généraux» par Rolland Barthélémy
- ❑ «Le Grosbill» par Didier Guiserix
- ❑ «Le prophète» par Gérard Mathieu

NOM : ......................................

PRÉNOM : ..................................

ADRESSE : .................................

CODE POSTAL : ...........................

VILLE : .....................................

E-mail : ....................................

**Libellez vos chèques à l'ordre de «États généraux du jeu de rôle» et envoyez-les à : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin 92250 La Garenne Colombes**

**Date limite de commande : 30 avril 1999**




Sur le forum Internet de Casus (www.excelsior.fr/HyperNews/get/casus.html), ça discute dur et ça polémique sévère. Florilège.

## De qui se moque-t-on ?

« Je suis en train de lire actuellement le supplément *Al Amarja*, pour *Conspirations*, et je suis très en colère d'avoir payé pour ça (par correspondance, ça m'apprendra).
C'est bourré de fautes, mais vraiment, il y en a plusieurs grosses à chaque page, d'incohérences de traduction avec les règles, d'incohérences tout court, avec les règles ou à l'intérieur même du supplément. En plus, le fond est creux au possible, mais là n'est pas mon propos. Ce qui me fout en rage, c'est que Halloween Concept (je suis parti pour dénoncer, accrochez-vous !) me vende cette sous-merde qui n'a visiblement pas été relue, ni par les auteurs (dont un certain T. Lhomme qui nous avait habitués à mieux), ni par quiconque. Faut oser, quand même ! On dit que le JdR va mal, eh bien je ne pleurerais pas si une maison d'édition éditant des bouquins pareils bouffait la grenouille. Non mais. Et ce ne sont pas les seuls, chez Halloween, à faire ça. Faut pas croire que ce sont mes têtes de turc du moment. Il n'y a qu'à voir le dernier supplément *Guildes* (*Les Kheyza*). Bien moins de fautes que dans Al Amarja, mais quand même, plus des dessins tout droit sortis d'un vieux PC avec une résolution d'écran en 320x200 avec les pixels qui ressortent bien... Visiblement, ce sont les délais de parution qui sont en grande partie responsables de ces suppléments bâclés. Si les éditeurs avaient plus de testeurs/relecteurs, ça ne pourrait être que mieux. »

*darmont@libd1.univ-bpclermont.fr*

## Malheureusement...

« Je suis entièrement d'accord avec toi. Je me suis aussi énervé sur *Les Kheyza* et ses illustrations aux pixels gros comme des pommeaux d'épée à deux mains ! Maintenant, il faut être un peu clément avec les éditeurs. Le JdR n'est pas en vogue en ce moment et survivre n'est pas facile. Perdre du temps pour des relectures est un manque à gagner évident. Quant à perdre de l'argent... Chez les éditeurs qui tiennent la route, il y a des deadlines pour l'écriture. "Si on ne sort pas deux suppléments ce mois-ci, on met la clef sous la porte." C'est ça qui est malheureux... Pas le temps de se relire et parfois, même pas le temps d'avoir de bonnes idées... C'est comme ça si on veut que ça marche... Toutefois certains jeunes éditeurs (je pense à Nestiveqnen) ont vraiment des produits d'une grande qualité graphique et orthographique... Du boulot très sérieux quoi (même s'il sort plutôt en retard)... Gloire leur en soit quand même rendue et espérons qu'ils survivent ! »

*raphael@hep.saclay.cea.fr*

## Pas de pitié, pas d'excuses !

« Lorsque l'on prétend faire de l'édition de JdR son métier, l'on se doit de présenter des produits de qualité, tant quant à la forme qu'au fond. C'est la moindre des choses. Il y a là à la fois une question de respect des acheteurs-consommateurs (nous !) et à la fois une question de crédibilité. Si on veut faire un truc pour le plaisir, on publie en amateur, dans tous les sens du terme, et là j'admets que l'on puisse faire preuve de mansuétude. J'ai une fois acheté un *Anashiva Reana* (supplément pour *Empires & Dynasties*...) qui était exécrable. Eh bien, des mauvais suppléments nuisent à la fois au jeu lui-même (pas grave) mais au jeu de rôle en général, car cela n'incite pas les joueurs à racheter suppléments et scénarios, d'où manque de fric pour les éditeurs, etc. Par conséquent, je ne vois pas la raison pour laquelle on plaindrait ces pôvres éditeurs, que personne n'a forcé, jusqu'à preuve du contraire, à investir dans le JdR, qui, de ce point de vue là, est une activité économique comme une autre, avec ses contraintes et ses avantages. »

*philippe_oguey@hotmail.com*



# Salut les zineux !

## Bananier !!!

Et pommes sautées aussi... Holà! Mais ça va pas moi... Il faut dire que chroniquer des zines juste après les bons gros abus de la fin de l'année, y a mieux comme Alka Seltzer...A part ça, les p'tits gars, nous voilà en 1999. Je vous rappelle qu'il ne vous reste plus grosso modo que 330 jours avant la Fin des Mondes, alors il va falloir vous défoncer! Et puis n'oubliez pas le trophée du Meilleur Fanzine de la Fédération Française de Jeux de Rôles II, le Retour, juste avant la Grande Explosion Finale (voilà, j'l'ai dit, comme ça le Président et le Savoyard ne se feront plus allumer en AG...).

## Le chouchou du bimestre

• **A-hed an enbor**, n°2, 32 p., 38 F. LE zine consacré à Nephilim. Très agréable à lire, plein de bonnes choses. D'ailleurs, c'est pas moi qui le dit, c'est le comte de St-Germain lui-même. Chaudement recommandé!
Laurent Ehrhardt, 15 rue du Vieux Marché au Vin, 67000 Strasbourg.

## L'indispensable

• **Vents de Rêves**, HS n°9, 70 p., 50 F. La réédition revue et augmentée d'une campagne Rêve de Dragon. Valeur sure pour les fans, j'insiste.
Rêveries Angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers.

## Les papys et la relève

• **Fumble!**, n^os 78 et 79, 28 p., 17 F. L'Encyclopédie Guildienne (rien à voir avec le jeu de MultiSim) reprenant les «gimmicks» du club forme le grand moment des deux numéros...
Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.

• **RéZine**, n°5, 24p., 10 F. Il n'y a pas que le JdR dans le petit monde du fanzinat et RéZine le prouve : pas moins de 90 titres couvrant de nombreux domaines tels que la BD, les mangas ou les séries TV. J'aime bien!
Xavier Lardy, 30 rue des Souterrains, 79370 Fressines.

A-hed an enbor
Seconde Révélation
Chroniques Nephilim

La révélation du bimestre.

• **Vopaliec SF**, n°178, 44 p., 140 F (abonnement). Diplo et JpC. Grand classique.
Assoc Vopaliec SF, 146 rue de la Barre, 49000 Angers.

• **Franc-rêveur**, n°11, 55 p., 30 F. Scénars Shaan, Changelin et Hawkmoon, analyses d'Alternity et de Vampire 3e édition. Prozine en devenir...
Dominique Figuet, 15 rue Matussière, 38100 Grenoble.

• **Arkenstone**, HS n°1, 30p., 20 F. Scénars et aides de jeu pour Gurps Espace, Ambre, Rêve de Dragon et Jorune (subitement je me sens moins seul...). Exactement ce que j'attends d'un zine.
Michel Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.

• **Pêcheurs de lune**, n°26, 50 p., 20 F. Traite de l'Alsace et contient un bon scénario pour ce vénérable ancien qu'est Hurlements. Du coup, je m'y suis remis (et j'en veux encore...). On en est où de Hurlements +?
Attention, changement d'adresse : Guilde des Veneurs, 85 rue de Neuville, 95610 Eragny-sur-Oise.

• **Ruches**, n°1, 36 p., 25 F. Necromunda, Guildes le JdC et Kabal (pareil). J'ai pas compris grand-chose mais «ceux qui savent» m'ont dit que c'était très sympa.
Jérôme Pierron, 26 rue de la Gare, Auenheim, 67480 Roeschwoog.

• **Nemezine**, n°7, 48 p., 10 F. Scénars Shadowrun et Vampire, aides de jeu Vampire («Michelin by Night»), et Nightprowler. Résultat du «test psychologique du MJ» : alors comme ça, je suis un MJ sadique et Tristan Lhomme aussi?
Assoc Nemesis, 21 bis rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand.

## La horde belge

• **D'rôle d'ere**, n°14, 12 p., ? F. Une petite étude sur l'enluminure au Moyen Age et une analyse du «Nom de la Rose» d'Umberto Eco.
Olivier Blasacq, rue Berckermans 23, 1060 Bruxelles (Belgique).

• **Mach die spuhl**, n^os 114 et 115, 39 p., 100 FB. JpC, Diplo et Cie...
M. Lambotte, rue de la Bascule, 8-B-4458 Fexhe-Slins, Belgique.

• **BELudis**, n°6, 36 p., 7 F. Plein de bonnes choses dont un JdR «techno-fantasy» maison : 666 Quadrants. A mon avis, le format A5 nuit à un tel projet...
Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.

**Philippe Rat**

# Calendrier

**« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.**



## PRÉSENT

**Angoulême. *27 au 31 janvier.*** Le célèbre **Festival international de la Bande dessinée** honorera plus particulièrement pour sa vingt-troisième édition : François Boucq, Greg, Jodorowski, Raymond Macherot, Glen Baxter, Cosey, la BD belge à travers ses principaux scénaristes, l'esprit motard des albums du Joe Bar Team et quelques jeunes auteurs. En plus, le visiteur pourra assister à la remise des prix Alph-Art récompensant les meilleures BD, découvrir les fanzines, visiter un paquet d'expos, etc.
✉ : Festival international de la Bande dessinée, 2 place de l'Hôtel de Ville, 16000 Angoulême. ✆ : 05 45 97 86 50.
Courriel : info@bdangouleme.com

**Paris. *30 janvier.*** Le club de l'ESIA organise une petite **convention** dans les locaux du magasin Nomades, avec, l'après-midi, des démos de JdR, et le soir des tournois. ✉ : Nomades, 37 bd Bourdon, 75004 Paris. ✆ : 01 45 57 98 90 (Benoît) ou 01 44 54 07 44 (Nomades).

**Paris. *31 janvier.*** L'assemblée générale de la Fédération française de jeux de rôle grandeur nature accueille ce jour toutes **les assocs de GN et tous les particuliers désireux de s'investir.** Le lendemain est organisée une formation, en compagnie du Dr Pignoly, sur le thème « premiers soins et assistance psychologique sur les GN ».
✉ : Fédé GN c/o Stéphane Gesquière, 7 allée Hector Berlioz, 95130 Franconville. ✆ : 01 34 15 39 37.
Courriel : gesquier@club-internet.fr

**Toulouse. *5/6/7 février.*** Vingtième édition de la **convention de jeux de simulation de SUPAERO**, ce qui est une sacrée performance, le club ayant par ailleurs vu passer certains collaborateurs de Casus. Au programme : mondanités le 5 au soir (champ' et petits fours) avec une petite murder, scénars méd-fan le samedi, scénars « ambiance » le soir et aventures SF le dimanche. A noter parmi les lots à gagner : un CD-Rom avec tous les scénarios de la convention et des morceaux choisis des précédentes.
✉ : Association des élèves de l'ENSAE, club simulation, 10 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse Cedex.
✆ : 05 62 17 86 39.
Courriel : jeuxsimu@supaero.fr

**Paris. *6 février.*** Troisième **convention de l'ENSTA**, avec des aventures de jeux de rôle pour le plaisir (pas de tournois), et d'autres animations sympas comme un concours de déguisements, des numéros de music-hall et une loterie. Cela se passera dans les locaux de l'école.
✉ : ENSTA, club de jeux de rôle, 32 boulevard Victor, 75015 Paris.
✆ : 01 45 52 54 65.

**Erquinghem-les-Lys. *14/15 février.*** L'association Pole Position, qui organise un **championnat de Formule Dé**, propose aux amateurs de se roder lors d'un « 12 fois 2 heures de Formule Dé ». Pendant 24 heures, trente participants vont s'affronter, par équipe de trois. C'est, en quelque sorte, une course d'endurance.
✉ : Pole Position, 7 rue Galilée, 62000 Arras. ✆ : 03 20 48 28 37.

## FUTUR

**Firminy. *20/21 février.*** Les Nocturnes Foréziennes organisent une **manifestation de jeux résolument orientée grand public** mais où les joueurs chevronnés trouveront aussi leur bonheur. Il y aura bien sûr plein de démos, mais aussi une murder-party et des tournois : trois de jeu de rôle, un de Warhammer Bataille, deux de figurines (peinture) et deux de Magic (type II et paquet scellé). Tout cela se déroulera à la Maison de la Culture de Firminy (près de St-Étienne).
✉ : Les Nocturnes Foréziennes, groupe Evrard, allée N, rue de la Chazotte, 42350 La Talaudière. ✆ : 04 77 53 39 05 (Gérald ou Agnès).

**Tarbes. *20/21 février.*** L'association Fébus Avan ! organise le **10e masters national de jeux de réflexion avec figurines historiques**, qui se déroulera à la mairie de Tarbes. La convention est organisée autour de deux tournois : un masters rassemblant les sept meilleurs joueurs français et un tournoi ouvert à tous (les organisateurs prêtent des figurines). ✉ : Fébus Avan !, 15 rue du Lac Bleu, 65000 Tarbes.
✆ : 05 62 36 71 26 (Philippe).

**Bourges. *6/7 mars.*** **Avaricum Simulations** est une convention ludique dont le développement va croissant. Cette année, avec la bénédiction de la mairie, elle s'installe au palais des Congrès et offrira un éventail complet de jeux de simulation : figurines (historiques et fantastiques), jeux de rôle, jeux de cartes, etc. De nombreux éditeurs devraient être présents. En tout cas, Casus y sera.
✉ : Palais des Congrès, Avaricum Simulations, 7 boulevard Lamarck, 18000 Bourges. ✆ : 02 48 70 11 22.

**Rennes. *20/21 mars.*** Le club Enfer et contre Tout organise, avec d'autres clubs rennais, une **convention** avec plein de JdR, de jeux de plateau (Colons de Katäne, Formule Dé…), de jeux de cartes (Magic, Guillotine, Élixir…) et de jeux avec figurines (Warhammer Bataille, Demonworld), plus un concours de peinture. ✉ : Dominique Delépine, 6 impasse des Mottes, 35520 La Chapelle-des-Fougeretz.
✆ : 02 99 31 09 97 (René).

**Lyon. *26/27/28 mars.*** Dixième édition de la **convention TIL** (Tournoi de l'INSA de Lyon), cette année sur le thème *ApocalypTIL*. Au programme : des tournois AD&D, Magna Veritas, Nephilim et Shadowrun. Plus bien sûr des initiations, des animations (autour de Star Wars entre autres), etc. Tout ça se déroulera dans les bâtiments de l'école. ✉ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : 04 72 43 82 89.
Courriel : cluji@ifhamy.insa-lyon.fr

**Ivry. *27 mars.*** **Chroniques d'un jeu annoncé** : derrière ce titre se cache la présentation (démos et débat à l'appui) d'un jeu donné, organisée par la FFJDR. Le 27 il sera question du Livre des Cinq Anneaux. Pour l'instant on ne sait pas encore où ça se passera, alors renseignez-vous.
✆ : 01 40 25 04 23 (Laurent).
Courriel : lbarbero@club-internet.fr

**Chambéry. *3/4 avril.*** **IXe convention de jeux de rôle et de simulation de Savoie** organisée par le club Pentacle et Boule de Gnome. Ça se passera à l'espace Pierre Cot, 247 quai des Allobroges, et comme c'est le week-end de Pâques, vous n'aurez rien d'autre à faire que d'y aller et jouer à des tas de bonnes choses : JdR, cartes, jeux de plateau, etc. ✉ : Pentacle et Boule de Gnome, c/o David Brosselin, 11 rue Denis Papin, 73000 Chambéry Cedex. ✆ : 06 61 71 74 61.

**Paris. *3 au 11 avril.*** Et voilà le **XIVe Salon des Jeux**, associé à celui de la Maquette et du Modèle réduit. Ce sera comme toujours à la porte de Versailles. Pour l'instant on ne connaît pas encore les détails, mais on vous en reparle dans le prochain numéro.

**Chamalières. *10/11 avril.*** Encore une **convention** qui a de la bouteille (quatorzième édition !). Elle se déroulera au carrefour Europe. Au programme : tournois Shadowrun, Magic (type 2), nuit « Monde des Ténèbres » avec plusieurs tables jouant en interaction, parties libres (L5A, Deadlands, Bloodbowl, Formule Dé…).
✉ : Malik Amoura, 19 rue des Deux Marchés, 63000 Clermont-Ferrand.
✆ : 04 73 36 77 73.

**Condé-sur-Aisne. *23/25 avril.*** Et un petit **grandeur-nature médiéval-fantastique**, un ! On nous le promet à tendance diplomatique, avec un ordre de paladins qui arbitre la désignation d'un nouvel empereur. ✉ : Lionel Cambos, 30 ter rue de la Liberté, 94300 Vincennes. ✆ : 01 43 74 18 99.
Courriel : cambosl@club-internet.fr

**Poitiers. *24/25 avril.*** Squattant le site du Futuroscope, le club de jeux de l'ENSMA organise une **convention** dont le point fort est la **coupe de France de Vampire : la Mascarade**. Mais il y aura aussi des tournois de L5A, Deadlands, Loup-garou et AD&D. Des parties d'initiation sont prévues (Dark Earth, Miles Christi, Polaris…) ainsi que des jeux de plateau.
✉ : Night Riders, cercle des élèves de l'ENSMA, BP 109, 86960 Futuroscope Cedex. ✆ : 05 49 49 45 39. Courriel : night_riders@descartes.ensma.fr

**Brest. *30 avril/2 mai.*** **Premières rencontres ludiques de Bretagne** organisées dans les locaux de l'école de l'ENST. Avec plein de tournois : AD&D, Château Falkenstein, L'appel de Cthulhu, INS, Nephilim, Rêve de Dragon, Vampire, Warhammer, Fomori (quoi qu'est-ce ?), Diplomatie, Magic et Warhammer Bataille. ✉ : ENST de Bretagne, Rencontres ludiques, Andry Ramanantoandro, BP 832, Technopôle de Brest-Iroise, 29285 Brest Cedex.
✆ : 02 98 00 18 29 (Andry) ou 02 98 00 15 18 (Christophe). Courriel : christophe.osswald@enst-bretagne.fr

**Saint-Gobain. *21/22/23 mai.*** L'association Les Derniers de Solace organise, sur un nouveau site, un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Greyhawk**.
✉ : Samuel Thomas, 248 rue du Pavé Fruit, 59850 Nieppe.
✆ : 03 20 48 98 28.
Courriel : sam.thomas@netinfo.fr

## CÔTÉ JARDIN

**Suisse. *20/21 février.*** **La convention lacustre** (ça veut dire qu'on joue les pieds dans l'eau ? ou sur un radeau ?) **des jeux de simulation** se tiendra à la salle des remparts de La Tour-de-Peilz. On pourra y jouer à des JdR (mon petit doigt me dit que Hawkmoon ne sera pas oublié…), jeux de plateau et jeux avec figurines.
✉ : Vincent Zimmermann, 90 avenue de Sully, 1814 La Tour-de-Peilz, Suisse.
✆ : (00 41) 21 944 57 55.
Courriel : nalanker@hotmail.com

**Angleterre. *20/21 mars.*** Un seul lieu où aller pour tous les amateurs de figurines historiques : Octagon Center de l'université de Sheffield. S'y tiendra le **19e Triples**, un tournoi par équipes, en 15 mm, sur trois périodes : antiquité, renaissance et empire. Il y aura aussi plein d'initiations. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roi, 65000 Tarbes.
✆ : 05 62 36 65 45.
Courriel : thierry.sabathe@mailcity.com

**Belgique. *24/25 avril.*** Dans le cadre du 7e Salon international du Modélisme, qui se tiendra au palais des expositions de Charleroi, se tiendront deux **tournois, Magic type 2 et Star Wars**, ainsi que de nombreuses démos de jeux et de peinture de figurines.
✉ : Louis Gomand, rue de l'Armée française 133, 6200 Châtelet, Belgique.
✆ : (00 32) 71 81 34 63 (Daniel).

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (courriel : solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas !
**Avis aux annonceurs :** soyez suffisamment précis dans vos indications. **Futurs participants :** pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 150 à 400 F en moyenne).

**Prochains numéros de Casus Jaune : 25 mars (n°119) 27 mai (n°120)**

**Date limite de réception des annonces de manifestations : 25 février pour le n°119, 29 avril pour le n°120.**

# Les 24h du jeu de l'E.I.T proposent la 3è coupe de France de







## Les 24 heures du jeu, c'est aussi :




- Un tournoi en sealed deck de Magic :L'Assemblée®
- La nuit des jeux de rôle...
- Des jeux informatiques en réseau
- Des tournois d'échecs, de belote
- Des tournois de jeux de société (Abalone, formule dé, Supergang, etc...)
- Une restauration sur place
- Et surtout une super ambiance...

**De nombreux lots à gagner !!!!!**

**Pour tout renseignement et envois, contactez le BDE de l'E.I.T. au 02-47-27-35-95**
**Comité 24h 7, avenue Marcel Dassault BP 407 37004 TOURS.**



**Bulletin d'inscription à la coupe de France de SHADOWRUN**

NOM :.................................
Prénom :.............................
Adresse :.............................
..........................................
..........................................
Tel :...................................

☐ Maître de jeu ☐ Joueur
Inscription à l'avance 50F, Sur place 60F
Demande d'hébergement ☐oui ☐ non
**Date limite d'inscription par courrier : 6 Février 1999**

Bulletin à renvoyer avec votre règlement à l'ordre de l' 'A.E.I.T.'
Les inscriptions pour les autres tournois se feront sur place (Magic, etc....)

# Petites annonces

## ACHATS

— **Ach. INS/MV 2e édition. Vds Warhammer Magie 1re édition + INS/MV 1re édition. Appelez Baptiste au : 01 34 73 07 85.**

— Ach. **anciens scénarios D&D (Rahasia,...) de préf. en fr., 1ers n° de CB (n° 34 et avant) et n° du magazine Info-jeux.** Tél. 01 45 81 39 10.

— Ach. **Wh.B. et Wh. 40K ancienne version en vo (les gros livres) + sup. en vo ou vf.** Demander Mathieu au : 03 88 48 08 80.

— **Urgent!** Ach. **ext. pour Space Hulk 1re éd. : Campaigns.** Tél. 02 33 07 94 00. Sylvain Sorel - 31A avenue Division Leclerc - **50200 Coutances.**

— **Urgent!** Cherche et achète **Fief 2 en bon état.** Faire offre, le soir, à Pascal au : 05 62 93 35 63.

— Ach. **Zone Mortelle 3e édition, fig. Citadel Elfes Sylvains non peintes de préférence.** Sébastien ap. 18h au : 01 64 57 58 95.

— MJ Warhammer cherche **scénarios Anc. Monde.** Achète aussi **écran du JdR Wh. Armée Bretonne Elfes.** Elysa (laisser mess.) au : 01 34 71 23 47 ou : 06 83 72 06 08.

— Ach. **Rules Cyclopedia, Gazetteers, Wrath Immortals, Sea people, etc. pour D&D (tbe de préf.)** Tél. David, le week-end, au : 02 98 29 97 44.

— Ach. **tous sup. pour Warhammer JdR + sup. Eleckasë.** Demander Adrien au : 04 79 87 74 83.

— Ach. **Fantasy Warlord (attention : ne pas confondre avec Fantasy Warrior!).** Si vous souhaitez vous séparer de ce jeu ; Mathieu au : 05 45 68 04 74.

— Achète, vends, échange : **jeu de cartes Kult.** Alexandre au : 05 61 74 55 99.

— Ach. **décors Grendel, non peints, à petit prix.** Envoyer liste à Manu Nicolas - 59 impasse Edouard Branly - **33470 Gujan.**

— Achète **Gurps Magie (version française).** Demander Romuald le week-end au : 04 77 25 14 62 chambre B423.

— Ach. **Casus n° 1, 13, 15, 16, 31 et cartes Magic, Moat, Gauntlet of Might, Taber at Pend.** Bruno Turbide - 37 rue des Milles Fleurs - **17137 Nieul/M.**

— Ach. **jeu Res Publica bon état et complet + fig. Citadel anciens modèles 80-90.** Fabien, en semaine au : 03 88 24 73, le we au : 03 89 37 01 62.

## CLUBS

— Club **Rencontre des Mondes** ch. **joueurs et surtout MJs funs, 18 ans sur Champigny.** Tél. Fred : 01 45 60 05 78 **(94).**

— **Nouveau** club **JdR à Bois-Guillaume (environs de Rouen) cherche PJ/MJ. Tous JdR et débutants bienvenus.** Contacter Joël au : 02 35 61 06 83 **(76).**

— **Créo et Imago attend les rôlistes le samedi de 14h à 6h à Atout Ville** - 3 rue du Belvédère - **59000 Gravelines.** Tél. Laurent : 03 28 65 50 03.

— Venez découvrir **Le Dragon-Lune, asso JdR, JdPlateau, soirées à thème. Ouvert tlj à partir de 17h.** Tél. 04 67 66 60 07 **(34 Montpellier).**

## PARTENAIRES

— Cherche **joueurs minimum 25 ans, pour Hurlements en campagne longue, tous jeux de rôle cependant possibles.** Tél. 04 92 76 68 42 **(04).**

— Joueurs ch. **MJ pour INS/MV, Cyberpunk, L'appel de Cthulhu.** Tél. 06 14 28 10 13 **(Nice).**

— Cherche **joueurs(ses) Rêve de Dragon et jeux de plateau.** Tél. François au : 03 20 46 53 87 **(Tourcoing).**

— Cherche **joueurs(ses) tout jeux, sur Brest et Audierne.** Recherche **tout sur Shadowrun.** Mickaël au : 02 98 70 53 72 **(29).**

— Ch. **MJ pour INS/MV Cyberpunk Battletech., minim. 20 ans, sur Nice.** Eric au : 06 14 28 10 13 **(06).**

— **Groupe de joueurs (env. 30 ans) cherche rôlistes pour Rêve de Dragon sur Colmar.** Contacter Philippe, le soir, au : 03 89 24 13 16 **(68).**

— Cherche **joueur(se)s pour AD&D (débutants bienvenus) sur Blois.** Contactez Jean-Yves au : 02 54 45 35 85 **(41).**

— **1d20** cherche **masters bénévoles AD&D pour jouer auprès de jeunes en difficulté.** Tél. 01 45 23 16 77. 1d6 - 4 rue Martel - **75010 Paris.**

— Ch. **joueur(se)s pour JdR sur Toulouse.** Tél. Franck au : 05 61 54 33 03 **(31).**

— Laurent, **sud Vendée,** cherche **joueurs/MJ AD&D, INS/MV, Cthulhu.** Tél. après 18h00 au : 02 51 29 06 68.

— Recherche **adversaires pour le jeu de cartes du Seigneur des Anneaux.** Christophe au : 06 86 10 76 29 **(sur Strasbourg même ou Metz : Remilly).**

## DIVERS

— Cherche **à correspondre avec l'auteur d'Atlantys pour + d'info.** Christian Faure - 3 bis rue des Carreaux - **77000 Vaux-le-Pénil.**

— **Je peins toutes vos figurines, échantillon sur demande.** Laurent au : 05 61 87 86 11.

— Découvrez **Labyrinthe, fanzine consacré à Warhammer JdR!** Renseignements : Sylvain Peterson - 17 rue du Val d'Osne - **94410 St-Maurice.**

— Rejoignez **Minas.ithil, la mailing list de JdR :** envoyez à listeserv@ithilien.frmug.org le message : subscribe minas.ithil (pseudo).

— Illustrateur **cherche zine sur RP & Paris pour exercer son art.** Contacter Vincent au : 01 46 77 04 02.

## ÉCHANGES

— Éch./Vds **tous jeux de rôle et sup. Descartes (Cthulhu, James Bond, Warhammer, etc.) contre sup. AD&D2.** Vincent tél. 03 21 80 34 32.

— Éch., vds **cartes Spellfire ttes séries.** Vds **lot cartes Xxe-nophile.** Stéphane Lamotte - 4 rue Carème Prenant - **95100 Argenteuil.**

— Éch./Vds **Gurps Western ctre Gurps Cyberpunk, Space Adv, Space Atlas, Vehicle, Robot, Biotech, Discworld.** Sébastien au : 01 30 39 92 46.

— Éch./Ach. **cartes Spellfire ttes séries.** Tél. après 18h au : 06 81 11 14 18 ou 04 94 07 49 78.

— Éch./Vds/Ach. **cartes SDA (vf) Sorciers + Dragons + Sombres Séides + cartes Dune.** Demander Gauthier au : 05 63 91 47 97.

## VENTES

— Vds **Wh. JdR + écran : 70F. Vds cartes Magic.** Rech. **tout sur Le Chaos.** Nicolas Thiebaut - 9 rue Albert de Mun - **59240 Dunkerque.**

— Cause faillite, vds **stock JdR, wg., cartes, fig. à prix sacrifiés.** Tél. Mathieu au : 03 81 51 75 58.

— Vds **Shadowrun 2 + sup., Star Wars, Warhammer + sup., Mekton Z.** Contacter Sébastien après 19h au : 04 67 48 56 89 ou 04 67 56 10 85.

— Vds **Warhammer 40.000, Ultramarines armée : 5 perso., 4 escouades, 3 motos, 1 moto d'assault, 1 predator. Prix : 1350F.** Tél. 01 47 24 01 72.

— **Exceptionnel!** Vds **Guildes + écran + Les Carnets Pourpres + Le Loom + Les Venn'Dys. Valeur 750F vendu 250F.** Axel au : 02 51 34 78 37 **(85).**

— Vds **L'appel de Cthulhu collector 1re édition + 2 extensions, et les JdR l'Œil Noir 1re boîte et Space Marine.** Faire offre au : 01 64 10 83 55.

— Vds **Elric, AD&D Bestiaire, RuneQuest, 50F pièce + anciennes éditions = AD&D2, JRTM, Gurps, 30F pièce.** Tél. après 19h au : 05 61 25 78 14.

— Vds **nombreux jeux de rôle et extensions neufs sous emballage à 40% de réduction.** Sylvain au : 03 86 88 72 41 **(Dép. 89).**

— Vends **nombreux JdR et sup.** Téléphonez le soir à Lionel au : 05 53 96 18 45.

— Vends **Warhammer + Le Seigneur des Liches + Repose sans Paix : 300F.** Demander Jimmy, seulement le week-end, au : 05 57 88 73 27.

— Vds **JRTM, l'écran, la carte, Rolemaster, l'écran, 8 livres de campagne, plus figurines 3 boîtes, le tout 1200F à débattre.** Tél. 02 56 32 28 89.

— Vds **divs sup. pour Torg/Ars Magica/Star Wars/Ravenloft. Backstab n° 1 à n° 8 + 10 et 12.** Éch. **fig. divs contre Bretonniens année 90.** Tél. 03 27 43 41 50.

— Vds **collec. Magic 4500 cartes (4e éd. à Exode) cause arrêt, le lot : 3000F.** Tél. Mahendra après 18h au : 00 31 70 32 45 925 **(Pays-Bas).**

— Vds **lots cartes; SDA : LS, Star Trek + n° 1 Dragon magazine.** Benoit au : 03 80 61 31 38 **(21700).**

— Vds **armée Bretonnienne très complète au détail ou en lot.** Contacter Guillaume au : 01 60 15 81 96.

— Vends **pour Wh.40K : Eldars + Codex + Dark Millenium; Demonworld : figurines (Isthak, orks, humains) + Livres d'Armée.** Tél. 01 43 04 00 48.

— Vds **L5R, Scales + ext., Megatraveller, Toon + ext., Bestiaire AD&D + ext., Paranoïa, Ars Magica + ext., Plasma, CB, J&S.** Frank : 03 80 53 69 43.

— Vds **Formule Dé 100F + 12 circuits 50F pièce. Le tout pour 500F.** Patrice : 04 42 95 02 43.

— Vds **Hawkmoon 1re éd. Leg. Contrées Oub. be, classeur Magic 1500 cartes, collector AD&D DMG neuf.** Adrien au : 01 39 19 93 78 **(78).**

— Vds **lots SDA ttes extensions vf, vo; Netrunner, Mythos, Dreamlands bon prix.** Ach./Éch. **cartes LoBS.** Franck : 01 64 27 95 92 ou 06 10 87 19 28.

— Vds **collection Warzone : Livre de Base suppléments 1 et 2 + 6 Chroniques à très petit prix.** Demander Lionel après 18h au : 03 88 71 44 60.

### Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée.

**Casus Belli n° 118**
Parution n° 119 : 25 mars 99. Date limite : 4 mars 99.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

**Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA**

**CASUS BELLI n° 118. Février-mars 1999.** Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1999. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1999. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Marine Olsson. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Rubrique Métalliques : Philippe Simon (texte), Bruno de Grimouard (photo), Bruno de Grimouard (peinture). Illustrateurs : Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, David Cochard, Cyrille Daujean, Stéphane Levallois, Christopher Longé, Eric Puech, Emmanuel Roudier.

**SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Régine Dillmann. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

**PUBLICITÉ.** Serge Olivier, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, tél. : 01 46 48 48 41 ; assisté de Saloua Arbia, tél. : 01 46 48 19 45. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR ; Earthdawn et Shadowrun sont édités par Descartes sous licence FASA ; L'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium ; Histoire de fou est édité par Nestiveqnen.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.




## META SOLO
4 titres




## SAGA
12 titres

## SOLO
12 titres















La nouvelle génération
de livres interactifs
pour partir sur les traces
des grands mythes.

Tout en couleurs - 45 F

